POR SÓLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO 3DS | Wii | NINTENDO DS



Nintendo Acción

Nº 227 - OCTUBRE 2011

SUPLEMENTO GRATUITO

Revista Pokémon

Con las guías de Pokémon Ranger y Blanco y Negro

¡NO TE LO PIERDAS!



Todas las novedades de Nintendo del 29 de septiembre al 2 de octubre

THE LEGEND OF ZELDA™ 25th ANNIVERSARY



Canarias 3,65 €
8 424094 810024 00227

AVANCES

Disney Universe
Dragon Quest MJ 2
Skylanders
FIFA 12
Kirby Mass Attack

LO MÁS NUEVO

StarFox 3D
Driver Renegade
Phineas y Ferb
Dual Pen Sports



La Leyenda sigue viva

Revivimos el pasado y te contamos el futuro de Zelda

Bienvenidos

Nintendo Acción



Otro héroe que cumple los 25

La leyenda sigue viva, coleando y lo que queda. Me viene a la mente que el primer número de **Nintendo Acción**, allá por diciembre de 1992, se estrenaba con una **guía de Zelda**, con mapas, trucos y claves, de esas que nos gustaba tanto dar entre otras cosas porque había un montón de cosas ocultas por descubrir. Seis años antes, en 1986, el primer Zelda había visto la luz en Japón. Estas serían historias de abuelo cebolleta si el fenómeno se hubiera apagado como una estrella fugaz, pero no: está vivo, y más que nunca. Así que dejaré lo del abuelo cebolleta para otras historias, porque aquí hay suficientes pruebas de presente y de futuro. Zelda acaba de estrenarse en 3DS, con un remake de **Ocarina of Time**; lo hará en noviembre en Wii, con el esperado **Skyward Sword**, cargado de tecnología en precisión de movimientos; y ya mismo nos trae un par de sorpresas bajo el brazo en forma de descargas y nuevos precios. Así es, pronto estará disponible en la tienda DSiWare y en la eShop, **Zelda Four Swords**, remake de aquel Zelda combativo, diseñado para que 4 jugadores compitieran o cooperaran, y que formaba parte de la versión GBA de A Link to the Past. Esto por un lado; por otro se anuncia la llegada a SELECTS de **Twilight Princess**, con lo que el clásico de Wii se puede conseguir por menos de 30 Euros.

Me encanta que las celebridades jugables cumplan años. Pero más aun que sigan en plena forma. Fue el caso de Mario, cuyo 25 cumpleaños celebramos en 2010, y ahora ocurre con Legend of Zelda, cuya tarta debe ser al menos tan apetitosa como la del fontanero.

Sigue mi blog en hobbynews.es

Juan Carlos García. Director

5 cosas que hemos hecho este mes...



1 Flipar con la presentación de **StarFox 3D** en Madrid. Los chicos de Nintendo invitaron al encargado de doblar el juego: Alfonso Vallés (la voz prota de Gladiator o Matrix).

2 Jugar en exclusiva **Disney Universe** en el showroom de Nintendo.

3 Convertirnos en expertos en **Zelda** (algunos ya lo eran, pero se han hecho un postgrado) para sacar adelante este pedazo de reportaje con todo lo que hay saber de la Leyenda.

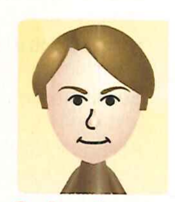
4 Entrevistar al director de desarrollo de **Xenoblade Chronicles,** alucinar con todo lo que sabe e intentar averiguar cuándo llegarán más unidades a las tiendas.

5 Volver de las **vacaciones,** unos con mejor cara que otros, y perder en cinco minutos el moreno que habíamos cogido en la playa :(

El equipo de N.A. os saluda



Rubén Guzmán
Pues además de **Star Fox 64**, he disfrutado echando horas al **Zelda** original... sigue siendo divertido.



Gustavo Acero
Entre la review del astronómico **Star Fox** y mis vicios a **Rhythm Paradise** de DS, tengo agujetas dactilares.



Víctor Navarro
Ritual veraniego: **Pokémon** hasta que me sangren los dedos. Y cuando no pueda, los recuperaré con **Ocarina of Time**.



Jorge Puyol
Ahora que he terminado la aventura de **Ranger**, le voy a dedicar todo mi tiempo a **Blanco y Negro.**



Samuel González
Xenoblade Chronicles de Wii ocupa el poco tiempo libre que tengo. Y en el metro, a **Solatorobo** DS.



Daniel Atienza
Tras exprimir del todo **Solatorobo**, he recuperado **Sky Crawlers** para Wii, un juego de aviones que nadie debería perderse.



Bruno Louviers
Pues yo estoy enganchado a los juegos retro del programa embajador y estoy esperando con ganas el nuevo **Star Fox** de 3DS.



Roberto J. R. Anderson
Últimamente estoy con las tres consolas: **Phineas y Ferb** en Wii, **Pac-Man & Galaga** en 3DS y testeando **DQMJoker 2** DS.

Sumario

NINTENDO ACCIÓN Nº 227 - OCTUBRE

página 30

Especial 25 Aniversario de Zelda. A lo largo de 16 páginas repasamos su origen, su historia y su presente.



página 40

Star Fox 64 3D. Llega a 3DS uno de los mejores juegos de naves de la historia... ¡viva Fox McCloud!



página 72

Disney Universe. Todas las pelis de Disney.



página 76

Skylanders. Muñecos + videojuego = éxito.

Todos los juegos de este mes...

Wii



3DS

DS

SUPLEMENTO DOBLE

Revista Pokémon
Sexta entrega de la guía Blanco y Negro, final de la guía de Ranger y póster con las tarjetas A.R. de Pokémon.

Guía de Solatorobo
Cómo llegar al final del juego.



Guías

SALVA LAS ISLAS CELESTES

Solatorobo Red the Hunter

Ayudado por un robot, tú, Red the Hunter, deberás luchar como nunca en esta apasionante aventura de Rol.

PRÓLOGO

PARTE 1

CAPÍTULO 1 Un Contrato para ti

CAPÍTULO 2 ¡El ataque de los Kurvaz!

CAPÍTULO 3 El Clan de los Paladines



Avances RPG

El mejor Rol llegará en 2012

Confirmados **Pandora's Tower** y **Last Story**, exclusivos en Wii.



+info
Hironobu Sakaguchi, líder de **Mistwalker**, sacó esta foto en una tienda de Akihabara el día de lanzamiento de **Last Story**, el 27 de enero, en Tokio.

Tras la fenomenal acogida de **Xenoblade Chronicles**, el RPG de Monolith (que fue portada en N.A.) en Europa, la puerta de entrada se ha abierto definitivamente para la llegada de los dos juegos más esperados del momento: Pandora's Tower y Last Story, dos RPG que harán de Wii la consola más demandada de las navidades.

Last Story: sobrecogedor

Ambos llegarán en 2012, como ha confirmado Nintendo, tras convertirse en referentes de un nuevo estilo de RPG en Japón. En **Last Story**, un producto de Mistwalker, compañía liderada por Mr. Sakaguchi, el espectáculo está en el equilibrio entre impacto visual, jugabilidad enérgica y sólida historia. Un grupo de mercenarios liderados por Elza llegan a la próspera ciudad de Ruli en busca de trabajo. Pronto les encargan las primeras misiones, como cazar monstruos. Pero algo sucede con Elza en una cueva, algo relacionado con un tremendo poder, y su destino y el de sus amigos cambia. La apasionante historia se verá reforzada por un diseño de juego en el que la ciudad cobra especial impor-



Las historias que dan vida a Last Story y Pandora's Tower anuncian la llegada de una forma diferente de hacer juegos.

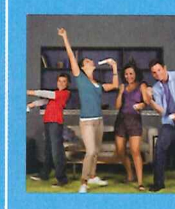


pág 10
Namco Bandai
Tekken 3D enseña sus primeras imágenes. Junto a él, Ace Combat, Tales of the Abyss...





pág 12
Profesor Layton
Y Luke protagonizan La Llamada del Espectro en DS, que llega en noviembre.



pág 16
¿Bailas o cantas?
Así serán Just Dance 3 y Black Eyed Peas en Wii, con todo a punto para su estreno.

pág 18
El Buzón
Un lugar donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...



Elza es líder de una banda de mercenarios que trabaja en Ruli City y esconde un tremendo poder. Increíble Last Story.



Ende es el héroe de Pandora's Tower, un RPG de acción en el que la espada, una cadena y la carne de las bestias que mates, servirán para curar a la bella Ceres.

Estas dos joyas

ya se han estrenado en Japón: **Last Story** en enero y **Pandora's Tower** en mayo, pero ambos llegarán a lo largo de 2012 en castellano. Mientras, a jugar con **Xenoblade**.



El sistema de combate es uno de los puntos más convincentes (y sorprendentes) de Last Story. Todo un desafío.

tancia: por sus gigantescas dimensiones, su estructura laberíntica y la cantidad de cosas que puedes hacer en ella. Y cuando arranca el sistema de combate, ¡vuelve a revolucionarse todo!

Pandora's Tower: único

El desarrollo de Ganvarion para Nintendo cuenta la progresiva transformación de la bella Ceres en bestia. El efecto es reversible si conseguimos la "ayuda" de unas criaturas que deambulan por las torres que dan nombre al juego. Convertidos en **Ende**, amigo de Ceres, nuestra misión en este **RPG de acción** es explorar hasta el último rincón de las **13 torres** y acabar con sus jefes. Para ello portamos una espada y una cadena, y en la "torre de operaciones" podemos encargarle nuevos items a Graiai, que construye a base de materias primas que conseguimos en las torres. El caso es que Ceres, con la que podremos comunicarnos durante el juego, debe comerse la carne de esos monstruos para recuperar su aspecto. Puf. Ya veis que al igual que en Last Story, el soberbio aspecto gráfico quedará enlazado a un historia increíble y a una jugabilidad única. ¿No estáis deseando probarlo?

El germen de todo...

Se llama Xenoblade Chronicles, y "golpeó" Wii a mitad de agosto. Es el inicio de la nueva generación RPG.





Historia perfecta, combates únicos y los mejores gráficos de Wii... lo tiene todo.



La edición especial incluye un genial mando clásico rojo, para jugarlo mejor y fliparse del todo.





4Selects



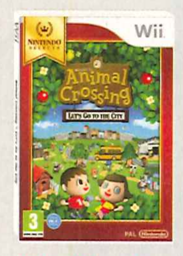
Wii Sports Tras 5 años, es el clásico en mejor forma. Sus cinco experiencias deportivas rompieron el monótono estilo de jugar frente a la pantalla.



Wario Ware Smooth Moves 200 frenéticos minijuegos en los que desde bailar con un hula hoop a cazar moscas. Para 12 jugadores, risas garantizadas.



Mario Strikers Charged Football Un gol es un gol, así que vale todo. Movimientos especiales, ataques, super trallazos... y super paradones, claro.



Animal Crossing: Let's go to the city En este mundo la vida es tranquila... o complicada, tú eliges. Puedes charlar con la gente, pescar, diseñar, hacer tus propias bayas...

NINTENDO SELECTS





Twilight Princess y Mario Galaxy ya están en SELECTS por 25,95 Euros cada uno, sólo para tu Wii.

Wii

Mario y Zelda amplían la línea Nintendo Selects

Disfrútalos con la nueva **Wii Family Edition**, a la venta el 7 de octubre.

En mayo, Nintendo creó una nueva línea de juegos para Wii llamada SELECTS. Se estrenó con 4 títulos, que volvieron a ponerse en circulación a un precio irresistible: 25,95€ (puede variar según el punto de venta). **Mario Strikers, Animal Crossing, Wario Ware Smooth Moves y Wii Sports** recibieron nuevo sello y empuje hacia las listas de títulos más vendidos. Ahora la noticia es que la tentación aumenta. Hay dos nuevos Selects disponibles desde ya mismo: Super Mario Galaxy y Legend of Zelda Twilight Princess.

Las novedades no se detienen ahí. Está claro que Wii aun no ha dicho su última palabra, y de hecho escribirá una nueva historia a partir del 7 de octubre, cuando vea la luz el pack Family Edition. Incluirá una Wii blanca con nueva configuración, más estilizada que la original y pensada para ser colocada en horizontal. Sin embargo, tiene las mismas medidas, aunque ha perdido la compatibilidad con GameCube, tanto de los juegos como de los periféricos. El bundle se completa con los juegos Wii Sports y Wii Party. Su precio, según hemos podido confirmar en GAME, es 149,95 Euros.

Recapitulando: lo mejor de Wii se pone a tiro. El nuevo pack, con la consola estilizada, no pierde Wii Sports y sí añade el superventas del año: Wii Party y sus más de 80 minijuegos para disfrutar con amigos, en familia... Y se reeditan los imprescindibles Mario Galaxy, cuya media en Gamerankings (97,28) lo convierte en el 2º mejor videojuego de la historia; y Twilight Princess, uno de los títulos que da forma a la celebración del 25 aniversario de Zelda.

Wii Family Edition incluirá un mando Wii Plus, el ya conocido nunchuk, la Wii será más estilizada y los juegos elegidos son Wii Sports y Wii Party. Todo por 149,95 Euros.



3D IMAGES
INAZUMA ELEVEN™
TAGS 3D
CONSIGUE EL STARTER PACK EXCLUSIVO EN WWW.E-MAX.COM.ES
STARTER PACK
DIANA SOCCER + SOBRE
DIANA SOCCER
LOAD, SHOT AND... WIN!
3 TAGS + COSMIC SHOOTER
MARK EVANS
¡YA A LA VENTA!
Arait Multimedia
© LEVEL -5/FC INAZUMA ELEVEN Licensor for Europe : ARAIT Multimedia, S.A.
www.e-max.com.es

Héroes en busca de un nuevo territorio... 3D

Las apuestas de Namco Bandai para los próximos meses nos han impactado. Te las descubrimos.

La compañía japonesa ataca por todos los frentes, ¡y nos ha desarmado! **Lucha, acción, combates aéreos, brillantes sagas de Rol**, hasta carreras con los vehículos de Pocoyó veremos este año en nuestras consolas. Y la guinda la pondrán con un **Tekken** que además del espectáculo gráfico, se apunta al cine: incluirá una película completa de animación CG en la misma tarjeta. Está claro que 3DS es la consola del momento para Namco Bandai, y a la que dedican sus mayores esfuerzos. Tres de los héroes más cotizados: Ben 10 entre los chavales, Luffy para adolescentes y Pocoyó con los más peques, tendrán su protagonismo en las 3D con juegos que quieren dejar huella. En Wii también podremos disfrutar con alguno de ellos, aunque la apuesta más gorda para este año se llama **Go Vacation!** y es un juego de los de línea familiar, con más de 50 actividades en una isla enorme donde probar Motionplus, wiiboard... que nos encantaría disfrutar aquí este año.



¡ESTRENO TOTAL! EL JUEGO TEKKEN 3D PRIME EDITION DE 3DS INCLUIRÁ LA PELI TEKKEN BLOOD VENGEANCE DE ANIMACIÓN 3D.

Tekken 3D

Tipo Lucha **Fecha** 2012

Prepárate para vivir el torneo del Puño de Hierro en 3D. La experiencia comprenderá más de **40 personajes** que compartirán nuevos escenarios y otros rediseñados especialmente para 3DS. Por si los gráficos no te hubieran impresionado, apunta además combates híper dinámicos y una **conexión Wi-Fi** que nos permitirá zurrarnos con todo el mundo. Además, el juego incluirá una película de **animación CG** completa. Se titula **Tekken Blood Vengeance** y lleva la firma de Digital Frontier y Youichi Mouri. ¡Otra primicia total para la 3DS!



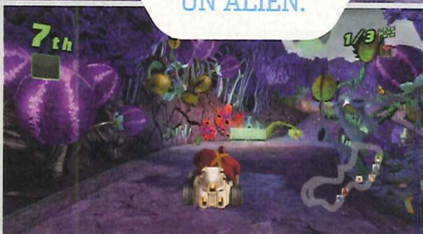


FASTTRACK HARÁ SU DEBUT EN LA FRANQUICIA. Y EN DS, EL INVITADO EXCLUSIVO SERÁ DIAMONDHEAD, UN ALIEN.

Ben 10 Galactic Racing

Tipo Carreras **Fecha** Otoño

El héroe del Omnitrix, ese reloj que le permite convertirse en poderosos aliens y salvar el mundo, se va de carreras con sus colegas de la serie. Quince de ellos han aceptado la propuesta, elegido vehículo, ultramovimiento, y se han lanzado, o lo harán en breve, a correr. Hay **30 karts** disponibles para zumbar por los **25 circuitos intergalácticos**, con terrenos de todo tipo y trampas que te harán estar muy alerta. Aunque serán los ataques rivales, en plan Mario Kart, lo que más te preocupará. O lo que más utilizarás cuando juegues contra otros tres pilotos Ben 10.





3DS Ace Combat

Género Simulador **Fecha** Invierno

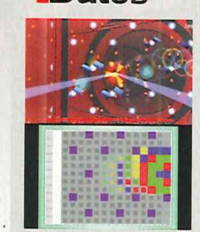
El impacto contra un caza enemigo asusta mucho más cuando es en 3D. Porque no pierdes la distancia en ningún momento. Es lo que pasa en la versión 3DS de este **clásico de combates aéreos** en el que además podrás fijar el objetivo con un toque en pantalla. Y si la sensación es brutal, el "envoltorio" te dejará sin palabras.







4Datos



Namco Bandai está apoyando 3DS con juegos innovadores. Buena muestra son los títulos Galaga&Pacman o Dream Trigger 3D.



Go Vacation es lo último que ha presentado la compañía japonesa en Wii. Una isla entera para disfrutar de 50 actividades, compatibles con volante, Motionplus y tabla de equilibrio.





Pocoyó Racing está en la línea de salida para noviembre. Un juego de carreras diseñado por Zinkia, con 24 coches y 60 pistas que veremos en Wii y DS. Diseñado para los más peques, tendrá 16 escenas cinemáticas.



Tekken es una de las franquicias más conocidas y exitosas, con más de 40 millones de juegos vendidos.



3DS One Piece Unlimited Cruise SP

Género Acción **Fecha** Noviembre

Luffy ni se lo imagina aun, pero su viaje 3D a bordo de la nave de las mil mareas va a dar mucho que hablar. Porque tendrá **acción, aventura** y los piratas del Sombrero de Paja se enfrentarán a sanguinarios marinos, con 30 jefes finales que vencer con el personaje que elijas. Incluido un héroe de diseño exclusivo.

3DS Tales of the Abyss

Género Acción **Fecha** 2011

Es la entrada más esperada de la serie, y en cada show -llega desde la Gamescom- nos hace suspirar más por él. Será debido a su revolucionario **sistema de batalla**, que permite moverse por cualquier zona frente al rival en combate; a la nueva sensación de profundidad unida a la **acción intensa** que nos tiene acostumbrados; o a las bellas escenas de anime que nos sumergen en la historia...





Se habla de...

DS

El regreso de Layton

Tras la trilogía, un espectro y nuevos puzles vuelven a traernos al mejor Layton a la DS.

El Profesor Hershel Layton y su ayudante Luke Triton se presentan ante los usuarios de DS en Japón en 2007. Los hijos de Akihiro Hino, director de **Level 5**, fascinados por los puzles creados por Akira Tago en la serie de libros 'Mental Gymnastics', le inspiran para crear esta saga. En ella, Layton, un reputado arqueólogo, y Luke, un chaval curioso y atrevido, se especializan en resolver misterios en una propuesta con historias enigmáticas, gráficos estilosos y puzles retantes.

El cuarto juego, **La Llamada del Espectro**, es cronológicamente el primero de la saga, y en Japón se estrenó en 2009. Una ciudad sumida en la niebla y un espectro gigante, junto al origen de la amistad entre Layton y Luke, conforman la historia. Sus 170 puzles volverán a desafiar nuestros límites a partir del mes de noviembre.

LA HISTORIA DE LAYTON ES DE ÉXITO Y PRESTIGIO. SUS ACERTIJOS MARAVILLAN, Y TE HACEN VIAJAR A MUNDOS MISTERIOSOS EN LOS QUE LA LÓGICA Y LAS BUENAS FORMAS SE COMBINAN A LA PERFECCIÓN.

Datos proporcionados por Nintendo.

4 Detalles





La Villa misteriosa lo empezó todo: 130 puzles que resolver, en una villa llena de chiflados. Desde noviembre de 2008 ha vendido 5 millones de juegos.



La Caja de Pandora llega en septiembre de 2009. La acción transcurre en un tren, el Molentary Exprés, que nos lleva por desconcertantes ciudades. Aumentan el misterio y los acertijos: 150.



El Futuro Perdido pasa por Londres, viajes en el tiempo y 165 nuevos puzles en una tercera entrega (octubre 2010) que es la más enigmática y con las mejores escenas de vídeo vistas en la saga hasta ahora.



Y el futuro próximo es la primera entrega de Layton en 3DS -Mask of Miracle- y el duelo con Phoenix Wright, que Level 5 confirmará en el evento que presenta en octubre.

¡¡AVISO A TODOS LOS TIJUANÁTICOS!!

NUEVO TIJUANÁTICO MIX ¡TIJUANA DIRECTO A LA BOCA!



HÉROES DE MODA
Número 7

Fox McCloud

Ya sea pistola en mano o a los mandos de su caza, el héroe de la saga Star Fox siempre defiende la galaxia.

El blaster es el arma básica de Fox cuando baja de su nave. Gran luchador, ha exhibido también un escudo deflector de ataques enemigos en la saga Smash Bros., o un poderoso bastón de combate en StarFox Adventures.

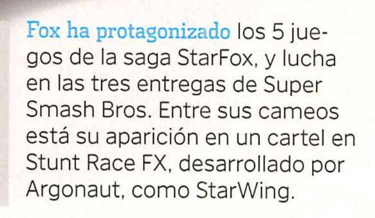
Fox es un piloto de combate honorable y con un alto sentido de la responsabilidad, líder del equipo de mercenarios intergalácticos Star Fox formado por sus colegas Falco, Slippy y Peppy. Ha salvado al sistema Lylat de enemigos como el tiránico simio Andross.

Sus dos primeros juegos cambiaron de nombre en Europa. El primer StarFox se llamó en Star Wing, mientras que Star Fox 64 se retituló Lylat Wars. Nintendo ya ha podido usar el nombre Star Fox en las entregas posteriores.

El equipo StarFox fue fundado por James McCloud, el padre de Fox, quien desapareció en una emboscada del tirano Andross. Peppy entrenó a Fox como piloto, y el joven formó un nuevo equipo Star Fox para combatir a Andross.

MIYAMOTO QUERÍA UN HÉROE DIFERENTE, ...Y CREÓ UN ZORRO.

Fox es un zorro porque Miyamoto no quería un típico héroe galáctico, y decidió que los protas de la saga fueran animales. Imamura, también diseñador de héroes como el Capitán Falcon de F-Zero, dio vida a los personajes.



Fox ha protagonizado los 5 juegos de la saga StarFox, y lucha en las tres entregas de Super Smash Bros. Entre sus cameos está su aparición en un cartel en Stunt Race FX, desarrollado por Argonaut, como StarWing.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

Nintendo 3DS recibe una de las mejores aventuras del zorro. **Star Fox 64 3D** es un remake del clásico **Lylat Wars** de N64, que nos trae la mejor acción galáctica y un modo multijugador supremo. Atentos a nuestro análisis de este mes.

Las grandes aventuras de Fox



Star Wing (SNES, 1993) Mítico juego de naves, el primero de Nintendo en usar gráficos poligonales gracias al chip Super FX.



Lylat Wars (N64, 1997) Utilizando el enorme poder de N64, llegó una secuela alucinante. Su remake es todo un bombazo para 3DS.



Star Fox Adventures (GC, 2002) Por primera vez manejamos directamente a Fox en una aventura.



Star Fox Command (Nintendo DS, 2007) Tras el mediocre StarFox Assault de GC, Fox triunfó a los mandos de su arwing en DS.



Toda la actualidad del mundo de los videojuegos
HOBBYNEWS.es
¡te vas a enterar!
La ACTUALIDAD antes que nadie
VIDEOREPORTAJES únicos de producción propia
ENTREVISTAS inéditas
EXCLUSIVAS mundiales, AVANCES, REVIEWS
Los FOROS más activos
Y mucho más: concursos, premios...
BLOGS
Nuestro equipo mucho más cerca
Comenta tus opiniones con los redactores de las revistas de videojuegos más vendidas
Vanessa Carrera
Redactora jefe de E-girl
Francisco Delgado
Director de Micromanía
Manuel del Campo
Director de Hobby Consolas
Javier Abad
Subdirector de Hobby Consolas
Daniel Quesada
Redactor de Hobby Consolas
José Luis Sanz
Director de Hobbynews.es
Sonia Herranz
Directora de Playmanía
Oscar Díaz
Redactor de Hobbynews.es
Juan Carlos García
Director de Nintendo Acción
NOS APASIONAN LOS VIDEOJUEGOS ¿Y A TI?
Por los expertos de Hobby Consolas, Playmanía, Nintendo Acción, Egirl y Micromanía
ADEMÁS: HOBBYTRUCOS.ES Y CONECTAJUEGOS.COM







Just Dance 3 y Black Eyed Peas Experience llegarán a Wii en octubre y noviembre respectivamente.

Wii

Los reyes de la pista de baile atacan de nuevo

Just Dance 3 quiere recuperar su trono, y Black Eyed Peas va tras su estela.

La gente ama bailar. Tras **15 millones** de Just Dance vendidos, en Ubisoft lo tienen claro. Tanto, que acaban de ampliar la experiencia: primero Michael Jackson, y en breve Black Eyed Peas. Qué buen ojo. Son los herederos del fenómeno Guitar Hero, que han dejado los instrumentos a un lado para saltar a las pistas. Las de casa, donde no hay sitio para la vergüenza...

Just Dance 3 se estrena en **octubre** con más de **40 temas** de artistas híper-conocidos. Es uno de los secretos de su éxito: el casting de canciones. Todas te suenan, combinan distintos géneros, son divertidos y dinámicos, y dan energía positiva. Y luego están las **coreografías**. Esta entrega incluirá novedades, como los duelos de 4 jugadores, que darán a cada uno la oportunidad de tener su momentazo. O la selección de listas de canciones, que agrupan temas de una era, género o pensadas para hacer ejercicio. Si preguntas a los diseñadores cómo deben ser los bailes: divertidos y fáciles de seguir.

Por otro lado, un equipo de Ubisoft desarrolla en Québec la segunda 'experience' bailonga para Wii, con los **Black Eyed Peas** como estrellas. ¿Por qué ellos? Son innovadores, tecnológicos, inconformistas... Su nuevo juego, apoyado por su coreógrafa Fatima Robinson, incluye 25 grandes éxitos con sus 25 bailes elegidos por ellos mismos. Y que podrás bailar en noviembre.

Ubisoft Canadá son los responsables de este éxito. Desde Montreal y Québec, han dado con la "tecla": música pegadiza y variada junto a bailes divertidos y asequibles.

Just Dance 3 incorpora nuevos criterios de valoración y coreografías que sacarán lo mejor de cada uno. Y si no, también puedes cantar.

En Black Eyed Peas Experience, el grupo ha colaborado dando material y ha elegido los temas; además participa su coreógrafa oficial, que ha hecho que todo sea real.

4 Detalles



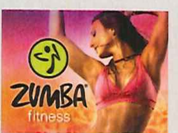
Just Dance surge como un minijuego de baile en los Rabbids (en la foto, estamos probándolo). En Ubisoft deciden apostar por el ritmo y el reto de las coreografías, y la fiebre se desata en 2009.



Michael Jackson fue la primera "experience" de Ubisoft. Según la propia compañía, se han vendido más de 3 millones de copias, así que ahora se lanzan con Black Eyed Peas, grupo que ha vendido más de 56 millones de discos en todo el mundo.



Hay un poco de todo entre los 40 temas de JD3: Bananarama con Venus, Katy Perry con California Gurls, Chemical Brothers con Hey Boy Hey Girl, Donna Summer con I feel love, o Latino Sunset con Mamasita.



Zumba Fitness es su gran rival por el trono del ritmo, otro fenómeno capaz de vaciar las discos y llenar los salones de casa. El juego de Majesco salió en noviembre y supera los 2,5 millones de unidades.

3DS DS Wii

Arranca Gamefest 2011

¡Pásate por nuestro stand en la feria y podrás conseguir una moto Kymco!

Entre el **29 de septiembre y el 2 de octubre**, tienes una cita en Madrid con el universo de los videojuegos. ¡Porque vuelve Gamefest! La gran feria española del sector revolucionará de nuevo el panorama con sus **estrenos, concursos, talleres, cosplayers, conferencias** y actividades.

Con más días y más metros cuadrados de exposición que el año pasado, la edición 2011 contará con la participación de todas las compañías: Nintendo, EA, Koch Media, 2K, Sega, Namco Bandai, Ubisoft, Warner, Activision... y así hasta **40 stands confirmados**, tanto de juegos como de periféricos, donde alucinar con las últimas novedades. En la columna de la derecha avanzamos todos los juegos que podrás probar. Más de 40 éxitos recién lanzados o a punto de su estreno, verdaderas primicias para Gamefest.

Además de los juegos, no te pierdas dos de las actividades más chulas del Gamefest. Por un lado, se celebrará la fase final del torneo Super Street Fighter IV 3D edition. Ocho rivales competirán por los 2.000 Euros que se llevará el ganador, y buenos premios para todos.

Y por otro, las **revistas de Axel Springer** estaremos allí. Habrá un stand donde podrás comprar ejemplares, conocer a la redacción y participar en el concurso de Kymco (cuadrín de abajo).

Si aun no tienes tu entrada, consíguela en tiendas **GAME**, en **game.es** o en **gamefest.es**. Hazlo ya, que vuelan.

¡Podrás jugar con todo esto!

Más de 40 títulos, recién estrenados o a punto de salir.



- Kirby Wii
- Disney Universe
- Rayman Origins
- Skylanders Spyro's Adv.
- Rhythm Paradise
- Kid Icarus
- Pilotwings
- Tetris 3D
- R. Evil Revelations
- R. Evil Mercenaries
- Metal Gear Solid
- Ghost Recon
- Shinobi
- Star Fox 64
- Tetris 3D
- Crush
- Jame's Noir
- Heroes of Ruin
- Bit Trip 3D
- Cave Story 3D
- Let's Golf
- Street Fighter IV
- Dead or Alive
- Ridge Racer
- Driver
- Pokédex 3D
- Steel Diver
- AR Games
- Excite Bike
- PES2011
- FIFA12
- Lego Piratas
- Lego Star Wars
- Nintendogs+cats
- Profesor Layton DS
- Super Pokemon Rumble
- Sonic Generations 3DS
- F1 3DS
- Zelda Skyward Sword
- Zelda Ocarina of Time
- Zelda Four Swords
- Link's Awakening



SORTEAMOS 2 MOTOS

Ve al stand de hobbynews.es y hazte una foto con las motos. Súbela a la web, deja que te voten y llévate una Kymco Like 125 como esta.

KYMCO

FINAL DEL CAMPEONATO STREET FIGHTER

Dos mil Euros se llevará el campeón. A la final llegan los 8 mejores luchadores de SFIV, previo paso por duras tandas. Será en el Gamefest cuando el esfuerzo sea compensado.

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos sortearemos 1 **TRANSFORMERS 3 DS**. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y envía un email a:

nintendoaccion@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para vosotros, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES OPINAN

Una idea Pokémon

Hola NA, quería dar una idea para Pokémon Blanco y Negro para wii. Un juego que caces tus pokémon y que las batallas fueran con el escenario del Battle Revolution. No soy el único que lo desea, todos los niños que son fans de Pokémon les gustaría ese juego. Así que tendría tantas ventas como el pokémon Blanco y Negro de la Nintendo DS.

Celia Vila. E-mail

Un Zeldero

Hola NA. Cuando me compré la 3DS con el Ocarina of time 3D y avance en el juego me volví "Zeldero" . Soy un gran fan de Zelda y estoy deseando ver Skyward Sword y Zelda de Wii u. También me gustaría el remake del Majora's mask. A propósito, ¿si Skyward Sword es el principio de la historia, como es que en Ocarina empieza siendo niño? ¿ Es una reencarnación o algo así?

Eduardo Gómez. E-mail

Buen consejo

Al final seguí vuestro consejo y me compré Sonic Colours de Wii. Me pareció chulísimo, tardé muy poco en pasarme el modo aventura, después me dediqué a coger los anillos rojos leyendo vuestra guía de Sonic Colours, ¿Podríais poner una de DS? Jejejeje... Me encantó el juego, debería haberlo comprado antes. Es mi tercer juego favorito de Wii el primero es Smash Bros. Brawl y el segundo Sonic Unleashed. Sé que hablo mucho de Sonic, es que soy un gran fan, y antes de que se acabe el año me comprare una 3DS y Sonic Generations.

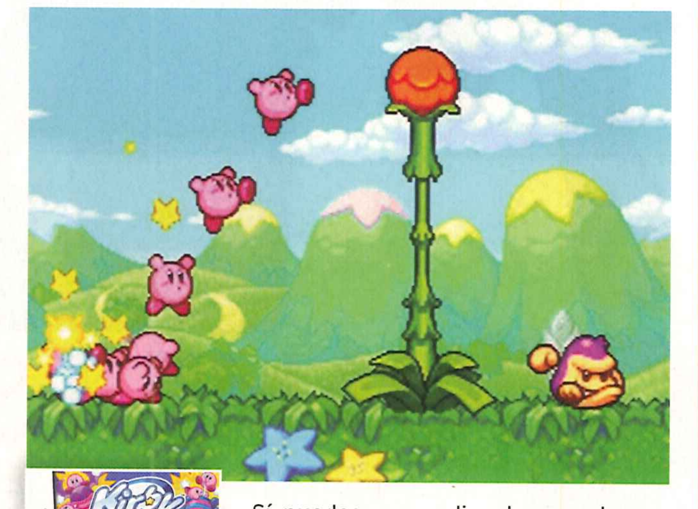
Richy Martín Sánchez. E-mail

Un año redondo (y rosa)

Silvia Negra

Hola, me llamo Silvia y soy una gran fan de Kirby. Los nuevos videojuegos Kirby Mass Attack y Kirby Returns to Dream Land, ¿cuándo saldrán? ¿El canal Kirby Channel llegará algún día a España?

Las plataformas, puzles y variados minijuegos de Kirby Mass Attack aterrizarán en DS el 28 de octubre, y Kirby's Adventure Wii (título europeo), en diciembre. Por otra parte, no parece que finalmente vayamos a disfrutar en nuestro país de Kirby Channel para Wii, una serie de dibujos animados descargable con 50 episodios.



Kirby Mass Attack estará disponible en DS a partir del 28 de octubre. ¡Prepárate a disfrutar de 10 Kirbys!

El poder de Xenoblade

Carolina Vicente

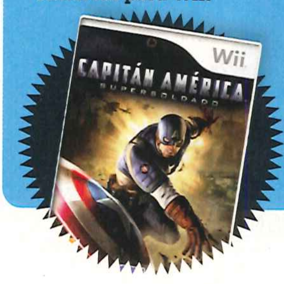
Hola, NA. Estaba leyendo vuestro reportaje de Xenoblade y me ha encantado, pero tengo algunas preguntas: ¿puedes personalizar la vestimenta de tu personaje? ¿Los malos son difíciles de vencer? ¿Hay ataques especiales o combos para algún tipo de enemigos? ¿Creéis que es mejor o peor que la saga Final Fantasy?

Sí, puedes personalizar las prendas de muchas formas, como incrustar engastes para mejorar su rendimiento. Los enemigos (sobre todo los Mekon) llegan a ser dificilísimos, por lo que necesitan mucho entrenamiento para subir niveles. Estos robots requieren ataques especiales, y gracias al poder de la espada Monado, podemos encadenar combos en grupo. Y nos mojamos: Xenoblade supera a cualquier Final Fantasy lanzado en Wii... y en DS.

HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Nintendo Acción. Envíala a nuestro mail y, si nos mola, ¡PREMIO!

¡Y nuestra favorita se llevará un juego Capitán América para Wii!



NUESTRA FAVORITA



Emil Molinero (S.S. Reyes, Madrid)



Francesc Viladoms (Barcelona)

MIRA LO QUE HAN DICHO...

"Me gustaría que mi 3DS usara un puerto USB normal. Vamos!"
Tyrone Rodríguez
Desarrollador





"Just Dance es pura diversión, y me hace olvidar que soy un bailarín horrible cuando juego"
Antoine Vimal Du Monteil
Productor de Ubisoft



"El add-on para 3DS es un 'arma secreta' que traerá el mismo feeling de Monster Hunter Tri a la 3DS. Además, proporcionará buen agarre a la máquina "
Ryozo Tsujimoto
Capcom



"La mayoría de juegos parecen lo mismo. Hay pocos juegos originales. Tengo sensación de crisis"
Junichi Masuda
Game Director de Game Freaks

Tarjetas y piratas de "una pieza"

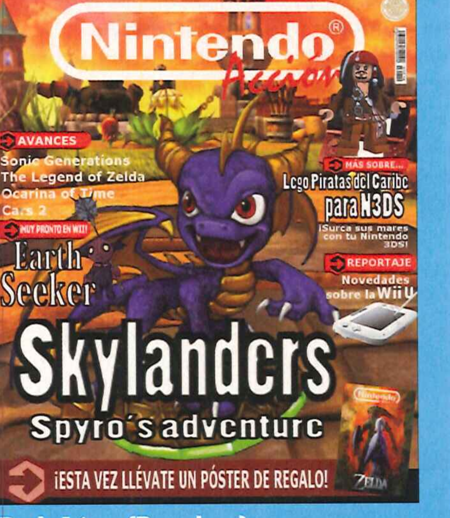
David Fernández

Hola N.A. Me he comprado hace poco una 3DS y he perdido la tarjeta de realidad aumentada (la de la interrogación). Me preguntaba si se podría comprar una por separado o algo parecido. Por cierto, ¿cuándo van a sacar el juego One Piece Unlimited Cruise SP para 3DS?

A todos los que hayáis perdido la tarjeta RA (seguro que está debajo del sofá), no os preocupéis, porque lo que importa es el dibujo, así que podéis imprimirlas en cualquier tamaño. Si queréis una gigante, entrad en www.nintendo.com/3ds/ar-cards. Respecto al nuevo One Piece para 3DS, Namco-Bandai tiene previsto lanzarlo en noviembre. Será una recopilación de los dos Unlimited Cruise de Wii, con gráficos readaptados a las 3D, nuevos personajes y un modo ambientado en la última etapa del anime.



El nuevo One Piece para 3DS reunirá las dos versiones que salieron en Wii con novedades gráficas y algún que otro extra.



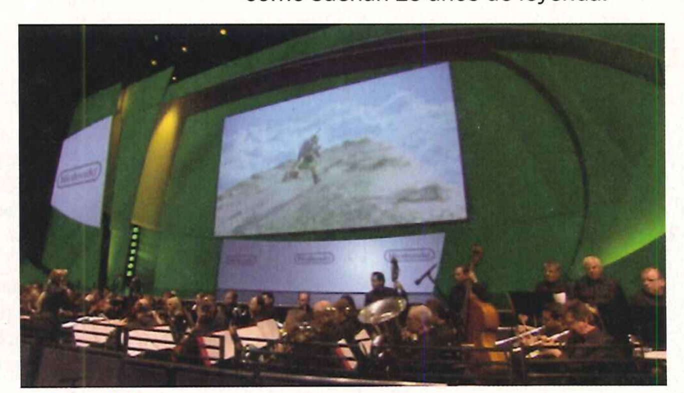
Paula López (Barcelona)

El concierto de Zelda

Fernando Amorós

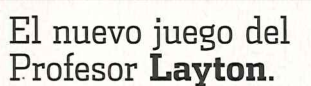
Buenas, mi pregunta es sobre el concierto del 25 Aniversario de Zelda. En el E3 dijeron que la orquesta oficial haría una gira por varios países, pero no se ha sabido nada nuevo. ¿Sabéis si vendrán a España? Gracias.

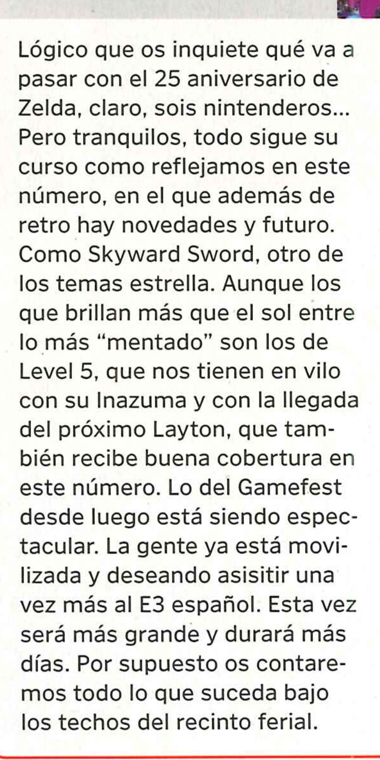
En octubre habrá sólo dos conciertos, en Los Ángeles y Londres (días 21 y 25), donde ya quedan poquísimas entradas (www.zelda-symphony.com). Por suerte, en 2012 está previsto que arranque la gira internacional, aunque no sabemos si tendrá parada en España (o en Francia, que al menos nos pillaría más cerca). De todos modos, NA asistirá a la 'premier' de Londres para adelantaros en primicia cómo suenan 25 años de leyenda.



El concierto 25 aniversario será en Londres, el próximo 25 de octubre.

LOS 'TRENDING TOPICS' DE OCTUBRE





- El 25 aniversario de **Zelda** + Zelda Skyward Sword.
- El nuevo juego del Profesor **Layton**.
- Trucos para fichar en **Inazuma** Eleven.
- Programa **Embajadores**. eShop 3DS.
- **Gamefest**.

Lógico que os inquiete qué va a pasar con el 25 aniversario de Zelda, claro, sois nintenderos... Pero tranquilos, todo sigue su curso como reflejamos en este número, en el que además de retro hay novedades y futuro. Como Skyward Sword, otro de los temas estrella. Aunque los que brillan más que el sol entre lo más "mentado" son los de Level 5, que nos tienen en vilo con su Inazuma y con la llegada del próximo Layton, que también recibe buena cobertura en este número. Lo del Gamefest desde luego está siendo espectacular. La gente ya está movilizada y deseando asisitir una vez más al E3 español. Esta vez será más grande y durará más días. Por supuesto os contaremos todo lo que suceda bajo los techos del recinto ferial.

¡HAZTE UNA FOTO DIVERTIDA!

Hideo Kojima (publicada a través de Twitter)
El mismo Kojima dice de esta foto que no encontró mejor sitio para colgar esa bolsa. Fue durante los preparativos del recién celebrado Tokio Game Show. Desde luego la bolsa de camuflaje no está mal...



Lolina Parro (Cádiz)
"Dani, Javi, Ruben y Pablo disfrazados de personajes de Nintendo."

David Álvarez (e-mail)
"Hola, me llamó David y os envío esta foto de la GAME Y WATCH de DONKEY KONG de mi padre y mi 3DS con el ZELDA 3D; para que veáis que mi afición viene de familia."



Los de Valladolid
"Somos cuatro amigos de Valladolid, Rubén, Raúl, Víctor y Juan, de 13 años, os enviamos esta foto con nuestra gran colección de Pokémon, nos haría mucha ILUSIÓN que la publicárais en vuestra revista."



Godot & Jaxsa (e-mail)
"Estábamos entrenando duramente a nuestro épico equipo cuando un manto de nubes cubrió la habitación y Zekrom se apareció ante nuestros anonadados ojos."



Kingdom Hearts 3D debería estar disponible a principios de 2012, aunque solo sea en Japón.

Las tres D's de Kingdom Hearts

Xavier Valero

Hola NA. Es la primera vez que escribo a la revista y me gustaría saber si van a sacar algún otro juego de Kingdom Hearts para la DS. Y por otro lado, ¿cuándo se va a estrenar Kingdom Hearts Dream Drop Distance 3D? Muchas gracias.

Según su creador, Tetsuya Nomura, el desarrollo está casi al 50% y quiere tenerlo listo a principios del año que viene. En el juego, controlaremos a Riku y a un Sora más misterioso que nunca. Aparte de desvelar sus mayores secretos, podremos subirnos por las paredes y recorrer azoteas en nuevos mundos basados en clásicos como El Jorobado de Notre Dame. Además, incluirá un avance del próximo Kingdom Hearts III, que tiene más pinta de llegar a WiiU o a 3DS.

Rhythm Paradise Wii

Sebastián Fernández

¿Para cuándo Rhythm Heaven Wii? ¿Será más completo que su predecesor de DS? Y otra: por la red circulan rumores sobre una posible nueva versión de 3DS sin 3D y con un segundo stick. Decidme que no es verdad...

Rhythm Paradise Wii, que ha arrasado en Japón, llegará en la primera mitad de 2012. Frente a los 24 minijuegos de la versión de DS, la de Wii tendrá 28 (sin contar los remixes y versiones, que harán un total de 50). Y por primera vez, habrá pruebas cooperativas a dúo, tan divertidas como cazar guisantes con un tenedor. Sobre los rumores de la nueva 3DS, no dejan de ser informaciones sin confirmar. Lo único que sabemos con certeza es que Capcom lanzará un add-on con un stick analógico para jugar con su recién anunciado Monster Hunter de 3DS.

Sonic y la Generación Wii U

Juan Luis Hervías

¿El nuevo mando ha sido creado para jugar en el mando a todos los juegos de Wii U cuando apagas la tele, o sólo como complemento? ¿Sabéis algo sobre Sonic Generations para Wii U? ¿Se diferencian las ediciones de Blue Adventure y White Space & Time? ¿No se nos quedará corto este juego? Finalmente quiero agradeceros tantos números publicados. Gracias.

Wii U nos permitirá ambas cosas: usar la pantalla táctil como herramienta auxiliar y pasar la acción al mando, para apagar la tele o ver nuestros programas favoritos mientras jugamos. Por otro lado, Sega no ha



@EN PLAN TWITTER

@Luis Pérez ¿Podríais hacer un remake de Ice Climber para 3DS? Soy un gran fan del juego y estaba esperándolo. ¿En N64 The Legend Of Zelda Ocarina Of Time y Ocarina Of Time Master Quest, eran dos cartuchos o solo uno?
Se lo diremos a los jefes de Nintendo en Japón, aunque ya tienes disponible el original, si te registraste como Embajador. Master Quest no llegó a salir en N64. Fue la edición especial de Wind Waker la que incluyó un segundo disco con el juego.

@Manuel rodríguez Ya sé que Metroid no es una serie tan conocida como Zelda o Mario pero tendrán que hacer algún juego nuevo o un remake, ¿no?
Cuenta con ello... No nos extrañaría que la saga retomase su esencia 2D en 3DS y la fórmula "Prime" en Wii U.

@Carles Álvarez Qué me decís de la consola que he descubierto: la Nintendo ON, un casco con el que puedes controlar el personaje al leerte los movimientos.



cerrado las puertas a Sonic Generations en Wii U, pero también ha expresado su deseo de crear un Sonic nuevo para ella. White Space & Time serán las versiones de sobremesa (Wii se queda fuera), y Blue Adventure la de 3DS, que llegará en noviembre con grandes influencias de Sonic Rush, fases especiales en 3D y un "multi" trepidante. Y tranquilo, habrá niveles suficientes para parar un... erizo.

Su recompensa, señor embajador

Tomás de Vicente

Buenas, mirad tengo un problema, soy de los que se compró la 3DS al principio, me registré en el Programa Embajadores hace unas semanas y ahora no sé cómo bajarme los diez juegos de regalo. Está un poco confuso. ¿Me podéis ayudar?

A todos los que os conectasteis a la eShop en agosto: entrad en la eShop y pinchad en la pestaña "Menú" de la esquina superior; seleccionad la opción "Configuración/Otros", y a continuación, "Programas Descargados". Bajad hasta que veáis los iconos de los juegos; pulsad "Volver a Descargar" en cada uno, y listo. Y por si no os ha quedado claro, así, de un vistazo, tenéis una doble página completa en la sección Nintendo eShop (págs 50-51).

De la FF a la Z

Alberto de la Piedra

¡Hola NA! Soy de Zaragoza y tengo algunas preguntas. He pensado en comprar el Final Fantasy Crystal Bearers. Como no soy un gran fan de FF, ¿me lo recomendáis para comenzar en el mundo de FF? ¿Sabéis algo de Star Fox para Wii? ¿Y del juego de la serie Super Mario Bros Z? ¿Cuándo va a salir Dragon Ball Z Ultimate Tenkaichi?

Crystal Bearers no está mal como aventura de acción, aunque se queda en nada al lado de Xenoblade. En DS tienes Final Fantasy más puros, como FF III y IV, FF Tactics A2 o FF XII Revenant Wings. Star Fox para Wii lo damos por perdido, pero en Wii U ¿por qué no soñarlo? (la pantalla del mando podría mostrarnos la cabina de la nave, vernos las caras online...). La serie de Mario y el juego que mencionas están hechos por fans, así que no son oficiales. Y Dragon Ball Z UT está en desarrollo, pero no saldrá en las consolas Nintendo.

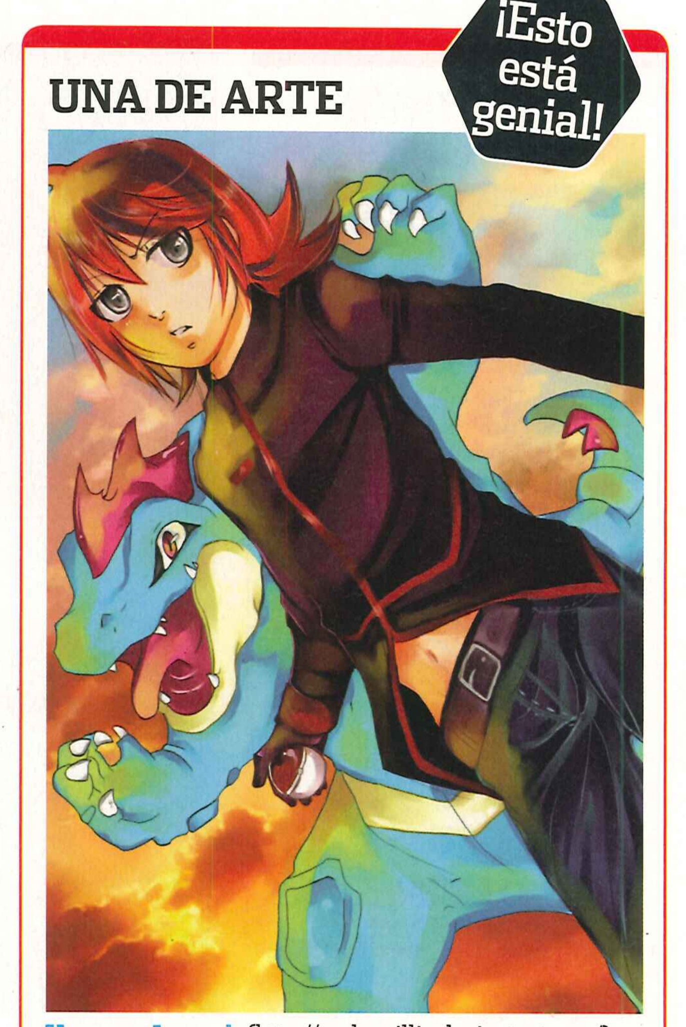
¿Habrá Flipnote 3D?

David Davó

Hola NA, llevo un tiempo comprando vuestra revista, quería preguntaros si sabéis algo sobre un Flipnote Studio para 3DS y si se podrá conectar con mi otro Flipnote Studio de DSi. Y también, qué me recomendáis para Navidad: ¿Super Mario 3D Land o

UNA DE ARTE

¡Esto está genial!



Vanessa Jurczyk (http://coolvanillia.deviantart.com/)
La obra de esta artista se titula 'Sunset at Teak City' y es todo un ejemplo de la pasión que siente Vanessa por el mundo Pokémon. Enhorabuena por tu dibujo, ¡envíanos más!





FF Crystal Bearers es una buena aventura de acción. Si quieres empezar el mundo FF, es un candidato.

Pues que le dedicaremos un amplio reportaje... ¡cuando deje de ser un bulo de hace seis años!

@Gabriel Villanueva **¿Es verdad lo que dicen de que nintendo va a desarollar juegos de su marca para otras plataformas móviles, y si es así que pasará en el futuro de nintendo?**
Eso está más que descartado, Nintendo ha dicho por activa y por pasiva que desarrollará para sus máquinas exclusivamente.

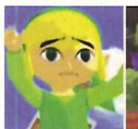
@Álvaro Bornes **¿Para qé sirven las monedas en Mario Kart 3d?**
Para mejorar nuestra puntuación y clase. Está por ver si también servirán para comprar las mejoras de los karts.

@Jesús Villanueva **Soy un fan de Nintendo desde los 6 años y quiero saber si la nintendo 3DS es la última nintendo que se va a hacer o van a hacer nuevas.**
¡Pues claro que habrá más, empezando por Wii U!

@Miguel Santana **Draglade 2 ¿cuándo saldrá en España?**
Lleva 3 años sin salir de Japón, y no hay planes de que la cosa cambie.

@Wolf Link **Hola NA, la 3DS viene con una tarjeta de 2G, ¿es la máxima capacidad que puede soportar? ¿Cuál es la mayor tarjeta que puede tener? Gracias.**
Soporta hasta 32GB, aunque por ahora, tenemos de sobra con la tarjeta estándar.

TU OPINIÓN CUENTA





¿Qué estilo de Zelda prefieres?

1	Cartoon (The Wind Waker)	17%
2	Realista (Twilight Princess)	53%
2	Mezcla (Skyward Sword)	30%



¿Qué juego quieres para Nintendo Selects?

1	Monster Hunter Tri	36%
2	Metroid Other M	13%
3	Donkey K. Country Returns	11%
4	Super Mario Galaxy 2	28%
5	New Super Mario Bros. Wii	14%

Vota en HOBBYNEWS.es
www.hobbynews.es



EL DEBATE

¿Cómo debería ser el próximo Zelda?

Rubén Guzmán
Jefe de sección de Nintendo Acción



Lo diré sin miedo y sin tapujos: quiero que el Zelda de Wii U siga el camino que marcó The Wind Winker. Primero, por su estética. Zelda es mucho más un cuento de hadas que una epopeya épica al estilo de El Señor de los Anillos, y el aspecto de dibujo animado captaba ese espíritu a la perfección. Por no mencionar que nunca ha habido un Link más expresivo y gracioso. ¿Qué esto significa sacrificar épica por encanto? Para nada, y si no recordad el combate final con Ganon en WW. Y también porque es el Zelda de escenario más abierto... y hacia ahí debe evolucionar la saga: un enorme Hyrule, amplio y con más vida, y más que hacer fuera de las mazmorras. Respecto al nuevo mando de Wii U... Los genios son Miyamoto y Aonuma. Ellos sabrán cómo sorprendernos.

Gustavo Acero
Colaborador de Nintendo Acción



Zelda perdió su espíritu épico cuando Wind Waker lo convirtió en un cuento, sí, pero no de hadas, sino de colorear. Puede que ese estilo infantil encaje de maravilla en los Zeldas portátiles, pero Wii U merece mucho más. Link tiene la gran oportunidad de recuperar su madurez perdida, la que nos hizo crecer como jugadores con Ocarina of Time, y la que nos hizo estremecernos en Majora's Mask. Sueño con un Zelda adulto, realista y oscuro, y creo que volver a los "dibus" de Wind Waker sería un error. Si Nintendo no pensase lo mismo, no mostrarían demos híper realistas cada vez que presentan una consola nueva para hacernos soñar con el Zelda que siempre quisimos. La tecnología por fin está de nuestro lado, ya sólo nos faltas tú, amigo Rubén.

Mario Kart 7? Soy muy plataformero, pero no sé decidirme. ¡Me encanta la nueva sección Nintendo eShop! Un cordial saludo.
Miyamoto confirmó hace unos meses que hay un Flipnote Studio en camino para 3DS. La aplicación para crear animaciones será gratuita, como en DSi, si bien no sabemos si habrá o no compatibilidad, -aunque sería lo suyo-. Lo que sí se sabe es que intercambiaremos animaciones con amigos registrados. Si eres plataformero, ya estás reservando Super Mario 3D Land, que sale antes, en noviembre; y en diciembre, te pillas también Mario Kart 7. En serio, va a ser un tándem imprescindible, y puede que los mejores juegos del año junto con Zelda Skyward Sword. Y dicen que los nuevos Kirby no van a dejar títere con cabeza, así que apúntatelos también.

¡Mario sí te quiere!

Ainoa García

¿Por qué a la gente le emociona tanto Mario? Sin ofender, no le veo nada, a excepción de Mario Kart. ¿Cuál es mejor, Mario Kart o Nintendogs+Cats? ¡Gracias, moláis mucho!
¡Pues vosotros moláis más! ¿Qué por qué hay tanto revuelo con Mario 3D Land? Pues porque va a ser el mejor plataformas de 3DS, porque mezclará lo mejor de Mario Land, Super Mario Bros 3, Mario 64, New Super Mario Bros y los dos Galaxy, y porque va a ser el gran homenaje a la saga que siempre soñamos. Por otro lado ten en cuenta que Nintendogs y Mario Kart 7 son dos juegos muy diferentes, y cada uno es el nº1 en lo suyo. Uno en la mascotas y otro en las carreras.

La llamada de Layton

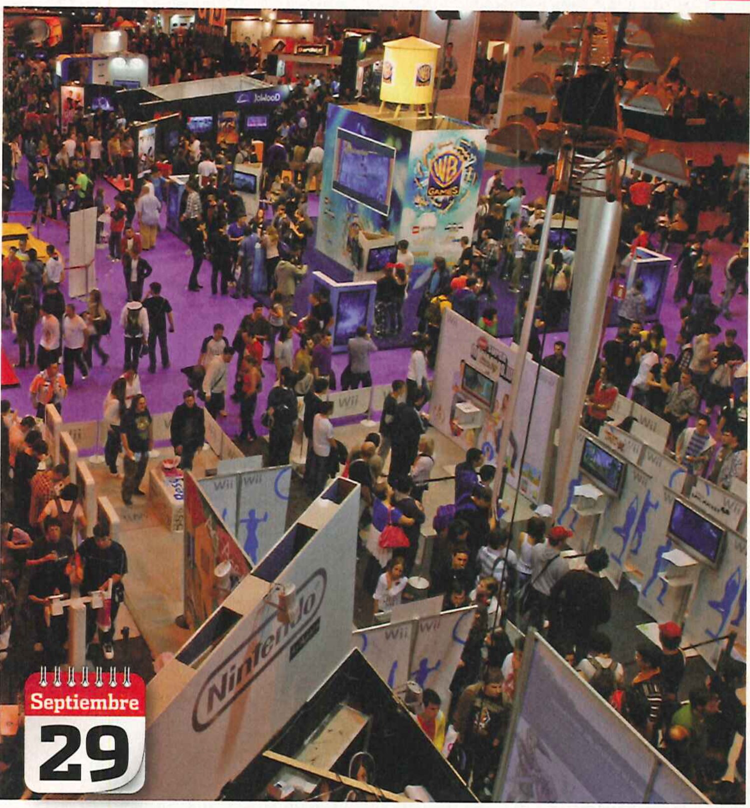
José Roberto Beltrán

Hola a todos, felicidades por el estuche-lata de Zelda del mes pasado. Ojalá tengáis más detalles así en el futuro. También quiero preguntaros por el nuevo Layton de DS. ¿Tiene ya fecha definitiva? ¿Sabéis nuevos datos? ¿Es verdad que incluirá un mini RPG basado en Londres? Gracias.
El Profesor Layton y La Llamada del Espectro (por fin se queda el nombre quieto), llegará a DS en noviembre -como acabamos de contarte en la sección Se habla de...-. Con él empieza una trilogía-precuela que narrará cómo se conocieron Layton y Luke. A través de 170 nuevos puzles y alguno más, protegeremos la ciudad de Misthallery de un peligroso espectro, invocado mediante una flauta. Layton's London Life es un extra en forma de aventura RPG, pero no se incluirá en la versión europea, como hemos confirmado.

Agenda Nintendo

De 15 de septiembre a 15 de octubre. Ferias, fiestas, bailes y juegos a precios imbatibles.





Septiembre 29

GAMEFEST Feria de videojuegos 2011

Fecha 29 de septiembre a 2 de octubre Tipo Evento

Te lo recordamos: no te pierdas esta segunda edición de Gamefest, en la que no solo conoceremos a los ganadores del campeonato **Street Fighter 3D** o jugaremos con los nuevos **Marios y Zelda y Wii Draw HD**, si no que también nosotros estaremos muy involucrados.



Septiembre 16

Phineas y Ferb A través de la 2ª Dimensión

Compañía Disney Género Plataformas

Desde el cine, estos dos iconos de Disney Channel emprenden el viaje más fabuloso de sus vidas: a otra dimensión. Y lo disfrutaremos en **Wii** y **DS**.



Octubre 7

Dragon Quest Monsters: Joker 2

Compañía Square Enix Tipo Rol

Si siempre te había hecho ilusión cazar monstruos, este otoño se cumplirá tu sueño. Caben más de 250 criaturas, que llenarán de energía las pantallas de **DS** y su conexión inalámbrica: si tienes DQVI o DQIX, podrás reclutar monstruos de lugares aun más lejanos.



Octubre 11

Wii Just Dance 3

Compañía Ubisoft
Género Musical

40 nuevos temas dan forma a una tercera entrega, que vuelve a Wii con novedades en las coreografías y temas hiperconocidos, con el ritmo y estilo desbordantes.



Octubre 14

Wii Skylanders



Compañía Activision
Género Aventura

Una de las ideas más sorprendentes del año está a punto de tomar forma. Muñecos que cobran vida en un videojuego gracias a un portal capaz de transferir a tus héroes al campo de batalla. También en 3DS.

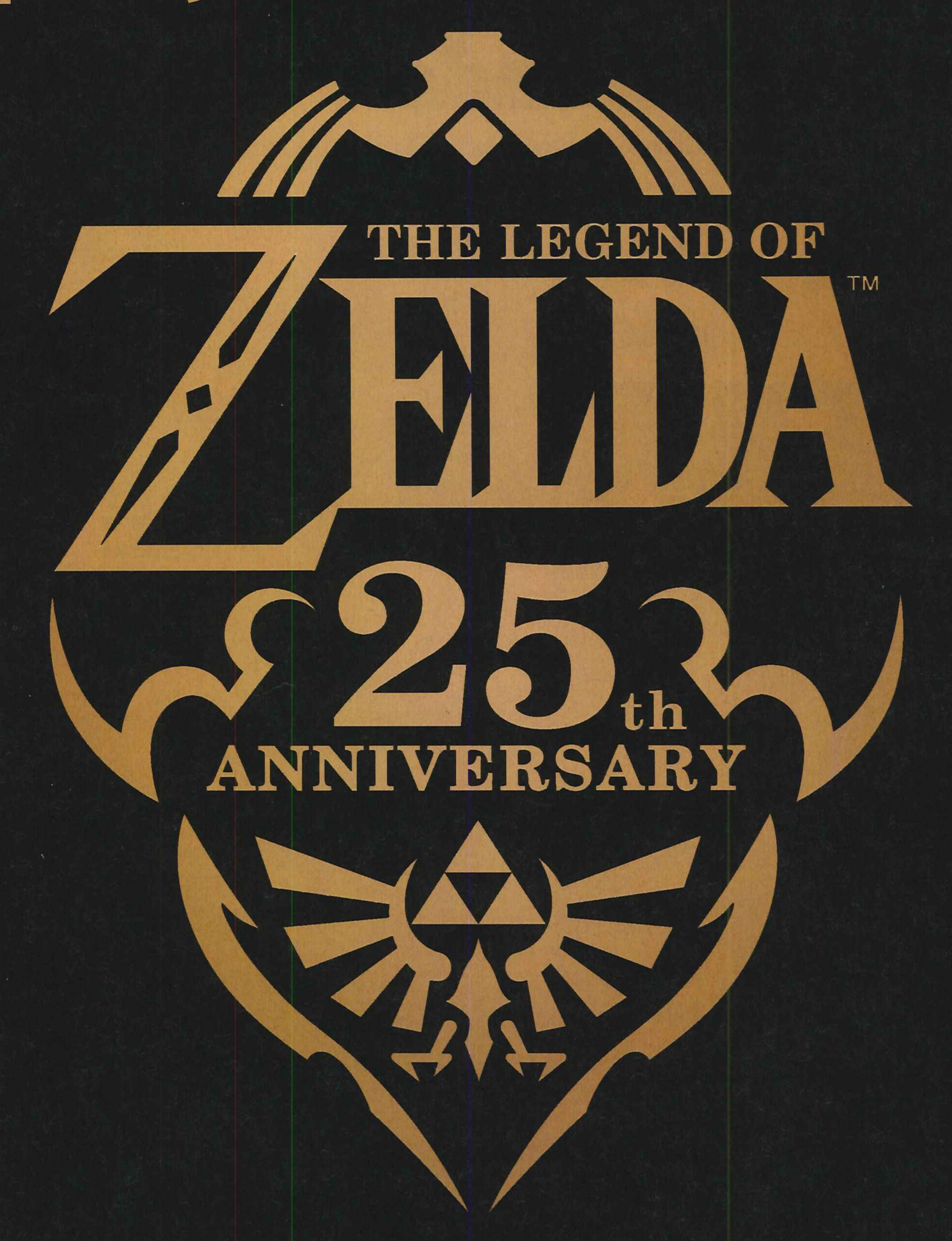


Septiembre 16

Nintendo Selects Twilight Princess y Mario Galaxy

Compañía Nintendo
Género Plataformas-RPG

Dos superclásicos a precio imbatible: 29.95E. Sólo los podrás jugar en Wii.



LA LEYENDA SIGUE VIVA

Zelda ha cumplido 25 años. Para celebrarlo, sumérgete con nosotros en la saga más legendaria de Nintendo.

100 momentos

Revivimos los 100 momentos claves en la historia de Zelda, que es como repasar la historia de la saga, pero con el filtro de los expertos. Os emocionará.

Así empezó...

Viajamos al origen de la saga, al juego que ha dado lugar a 25 años de aventuras, de encantamientos, de personajes, de Leyenda, en una palabra.

El futuro

Avanzamos las últimas noticias sobre la saga: Four Swords en la eShop, Twilight Princess en línea Selects y Skyward Sword a punto de su estreno en noviembre. Todo por delante.

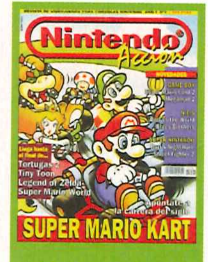
Así fue... Como empezó el mito

Hace 25 años, Nintendo ya triunfaba con NES gracias a títulos como Super Mario Bros. Pero su aventura más mítica y amada estaba a punto de llegar.

Cuenta la leyenda que el 21 de febrero de 1986 llegó a las tiendas japonesas un videojuego destinado a cambiar el mundo. **Una extraña y original aventura** en la que un joven llamado **Link** tenía que rescatar a la princesa **Zelda** del monstruoso tirano **Gannon**, y de paso liberar el mágico país de **Hyrule**. El juego se llamaba **The Legend of Zelda** y, 25 años después, ha dado lugar a la saga más querida y prestigiosa de la historia de los videojuegos, que ha entretenido, emocionando e inspirado a millones de personas en todo el planeta. Pero, ¿cómo nació la leyenda? Hay que viajar en el tiempo, hasta **las oficinas de Nintendo** a principios de los años 80, para descubrirlo. Una edad dorada de los videjuegos en la que un grupo de pioneros inventó **los géneros actuales**.

Comienza la aventura

Los videojuegos eran el futuro. **Hiroshi Yamauchi**, presidente y propietario de la empresa especializada en naipes y juguetes Nintendo, se había dado cuenta y, desde finales de los 70, había apostado por el mercado de las máquinas recreativas. En 1981, había arrasado con el lanzamiento de un juego llamado **Donkey Kong**, que se convirtió en la recreativa más popular en los salones estadounidenses. Y, con el lanzamiento de su consola doméstica **Famicom** en Japón en 1983, Nintendo estaba en posición de convertirse en líder en un sector con un futuro inmenso. A su favor tenía un arma invencible: la imaginación de creador de Donkey Kong, **Shigeru Miyamoto**. Este joven, nacido en 1952, se puso al frente de dos proyectos distintos que se desarrollaron paralelamente. Uno llevaría por nombre **Super Mario Bros.**; y el otro, que acabaría convirtiéndose en **The Legend of Zelda**, estaba destinado a ser algo distinto. Aventuras ya existían en los ordenadores personales de la época, e incluso juegos de rol. Series como **Ultima** o **Wizandry** eran populares en occidente por trasladar a los ordenadores el siste-



Nintendo Acción se estrenaba con Zelda

Pues sí, amigos: aunque la primera NIntendo Acción se puso a la venta en diciembre de 1992, ya con Super Nintendo en el mercado, aún muchos jugadores acababan de comprarse una NES o seguían jugando con sus juegos. Así que en nuestro primer número publicamos los mapas y la guía de **The Legend of Zelda**. Y esa proeza es ahora una joya para los coleccionistas muy difícil de encontrar hoy en día!



Link empieza en una encrucijada. ¿Qué camino eliges? ¿Entras en la cuva? Era una libertad inusitada...



Seguíamos la acción desde una cámara elevada, perspectiva típica de los juegos de rol.



Link mejoraba sus habilidades, compraba objetos... toques roleros para una aventura de acción en tiempo real.

Creadores de Leyenda

A principios de los 80, Nintendo era un hervidero de ideas y jóvenes talentos destinados a definir la industria de los videojuegos. Hiroshi Yamauchi, el presidente, confiaba en Shigeru Miyamoto como su creador estrella tras el éxito de Donkey Kong, y dejó en sus manos dos proyectos: Super Mario Bros. y Zelda. Shigeru se rodeo de genios como Kondo y Tezuka.



Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo hasta 2002, aún hoy su principal accionista.

Koji Kondo, el compositos tras las míticas melodías de las sagas Mario y Zelda

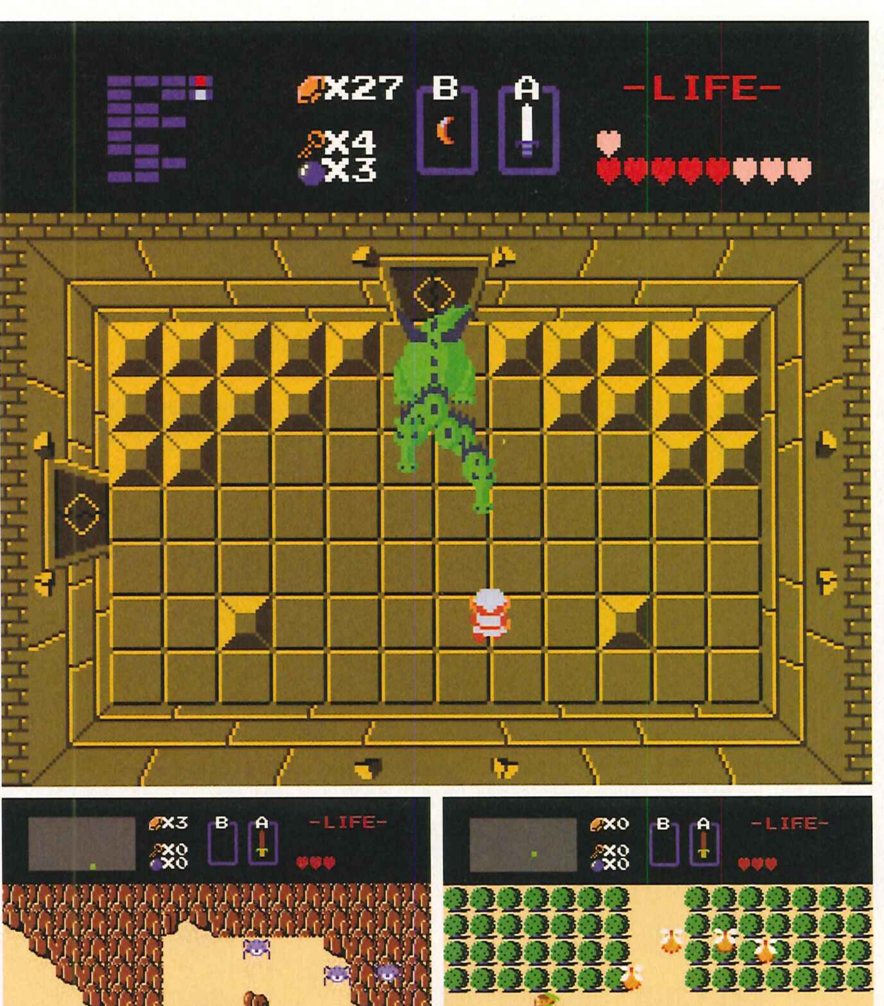
Shigeru Miyamoto, padre de Mario y Zelda y el diseñador de juegos más influyente de la historia.

Takashi Tezuka, diseñador de Nintendo que ha intervenido en capítulos de Mario, Zelda, Mario Kart o Animal Crossing.









ma de juego basado en números y valores de los juegos de rol de tablero. Pero Miyamoto tenía en mente algo distinto. Como en los juegos de rol, el héroe conseguiría nuevas habilidades. Pero las batallas serían en tiempo real (nada de turnos) y **la exploración** sería **el auténtico corazón de la aventura**: el jugador tendría libertad para recorrer el mundo del juego, e incluso para realizar ciertas acciones en el orden que considerara oportuno. De hecho, Miyamoto planteó en este sentido Mario y Zelda como dos juegos opuestos: aunque en ambos el objetivo del jugador era acabar la aventura y rescatar a la princesa (y no tanto batir el récord de puntos, como era habitual en la época) el primero tendría un desarrollo completamente lineal, mientras que el segundo ofrecería innovadoras **sensaciones de libertad**.

Un equipo de magníficos

A **Miyamoto**, productor y director de Zelda, se unió **Takashi Tezuka**, quien haría la labor de codirector y de guionista. **Toshihiko Nakago, Yasunari Nishida y Kazuaki Morita** programarían el juego. Y la música correría a cargo de otro genio aún desconocido: **Koji Kondo**. Las ideas para crear el juego estaban claras, y surgían directamente de la infancia de Miyamoto: de pequeño, le fascinaba **explorar los bosques** de los alrededores de Kyoto sin un mapa que le ayudara, y descubrir lagos, colinas o cuevas secretas. Así nació el mapeado exterior del mundo de Hyrule, por donde el jugador se movería libremente descubriendo una sorpresa tras cada esquina. Y después, estaban **las mazmorras**: laberintos subterráneos de habitaciones conectadas, inspirados en las exploraciones que el pequeño Shigeru hacía de la mansión familiar en Sonobe. Pero para conducir estas emociones, había que crear una historia. Y el marco elegido fue el de **un cuento de hadas** articulado a través de los estereotipos del género: **un villano** terrible, **una princesa** en peligro y **un héroe**... que estaba a destinado a convertirse en el más grande de la historia de los videojuegos.

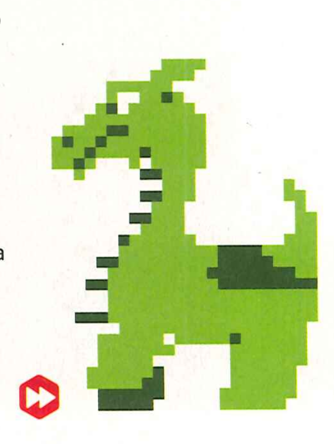
El viaje del héroe

Miyamoto creó a **Link** con la intención de que todos los jugadores se identificaran con él. Por ello, decidió que fuera un joven que, en el transcurso de su viaje para salvar a Zelda, acabaría **convertido en un hombre**. Siempre según el manual del juego (porque no lo vemos en pantalla), Link comienza siendo un chico normal al que Impa, la tutora de Zelda, le encomendaría una misión: recuperar **los ocho trozos de la Trifuerza de la Sabiduría**, un poderoso objeto de origen divino, y usarla para rescatar a Zelda y derrotar al tirano Ganon. Una decisión brillante de Miyamoto fue que, aunque durante el juego podíamos leer las líneas de diálogo de los personajes con los que nos topábamos, **Link jamás hablaba**: así no ponía palabras en boca del jugador, y la identificación con el personaje era perfecta. En su camino, Link se topaba con infinidad de monstruos a los que tenía que destruir o evitar, pero

MIYAMOTO DIJO "CON ZELDA, QUERÍA CREAR UN JARDÍN EN MINIATURA DONDE EL JUGADOR FUESE LIBRE DE HACER LO QUE QUISIERA".

¿Sabías qué...

Miyamoto no aparece con su nombre en los créditos del juego, si no con el seudónimo S. Miyamon? Y Takashi Tezuka aparece como Ten Ten.



Fenómeno desde el comienzo

Junto con Mario, Zelda generó uno de los primeros fenómenos de fans del mundo de los videojuegos. El cartucho americano incluía un cupón para suscribirse al Nintendo Fun Club y recibir su revista, predecesora de la revista oficial americana Nintendo Power. Estaba llena de secretos de Zelda.

NINTENDO FUN CLUB NEWS

El éxito de Zelda propició la creación del Fun Club News.

Ralston Nintendo CEREAL SYSTEM

Link llegó a aparecer hasta en las cajas de cereales.

Así era el primer Hyrule en

El disco de Zelda

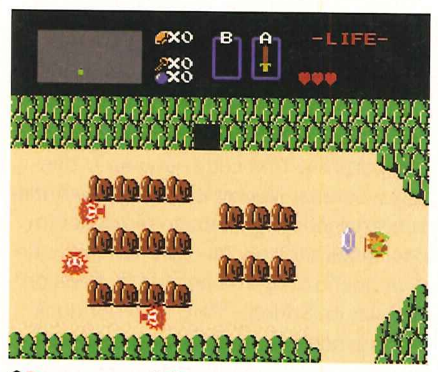
¿Sabías que la primera edición de Zelda fue en formato disco? Así es. The Hyrule Fantasy: The Legend of Zelda fue uno de los juegos de lanzamiento del Famicom Disk System, el periférico de Famicom que permitía leer disquetes de 128 Kb de memoria. Más de un año después salió en USA y Europa el cartucho para NES.



tambien con aliados, como **tenderos** que le vendían y objetos, **ancianos** que le darían pistas sobre las entradas a las mazmorras, **hadas** que recuperarían su salud por arte de magia... Y en las mazmorras, tras superar puzles y trampas, encontraba **objetos, como un arco o una flauta**, que le dotarían de nuevas habilidades justo a tiempo para enfrentarse a **terribles jefes finales**. La libertad del desarrollo era importante: podíamos superar las mazmorras en distinto orden (aunque para acabar algunas eran necesarios objetos concretos), y las muchas herramientas de Link le permitían afrontar los combates con diferentes estrategias. Un título como no se había visto, que enamoró a los jugones.

Lucha 2D... en 3D

Nintendo lanzó la obra de Miyamoto y su equipo en formato disco para el **Famicom Disk System japonés**: gracias a su coste de fabricación, más económico que el del cartucho, sus juegos costaban 3000 yenes en lugar de los 5000 habituales. Y, además, permitía salvar la partidas, algo clave en un juego tan largo y difícil. **El éxito fue instantáneo** y enorme, así que poco más de un año después Nintendo se decidió a lanzarlo en occidente en **formato cartucho para NES**, siendo además el primero con una



➲ **Bosques, montañas** y hasta un cementerio eran algunos de los escenarios que visitábamos de Hyrule



The Legend of ZELDA



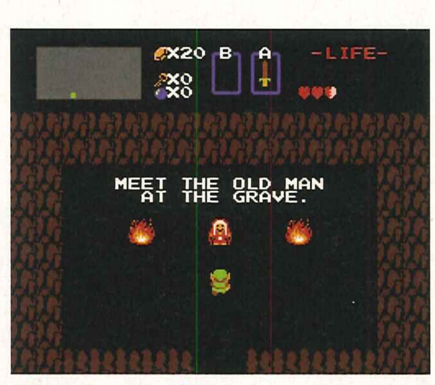
pila para salvar la partida. El de la versión americana era dorado, algo que después se ha convertido en tradición en la saga. No fue hasta 1994 que una versión especial en cartucho para Famicom se lanzó en Japón. Como curiosidad, decir que la versión de disco tenía mejores efectos sonoros y que a un enemigo, el Pols Voice, podía eliminársele gritando al micrófono que incluía el mando de Famicom.

Un fenómeno mundial

Zelda se convirtió en superventas al instante. Sólo en USA se vendieron un millón de copias en muy poco tiempo, convirtiéndose en el juego de moda. Y su novedoso desarrollo creó una nueva manera de cooperar entre los jugadores, que se contaban sus avances y cómo descubrir los secretos del juego. Naturalmente, también se fabricó **merchandising**, desde muñecos a relojes... ¡Link hasta apareció en las cajas de unos cereales llamados Nintendo Cereal System! Incluso en 1989, ya con Zelda II a la venta, se emitió una serie de animación de 13 episodios.

Pero, sin duda, la gran huella del juego quedó en el corazón de los jugadores y en la historia de los videojuegos. En 1987 Nintendo lanzó **Zelda II: Adventure of Link** para NES, primera secuela de una saga que, a día de hoy, lleva 14 capítulos originales (sin contar remakes). Cada generación de jugadores ha tenido su Zelda, todos han sido maravillosos... y nuestros hijos también tendrán el suyo.





Avanzar no era fácil: pistas como estas nos orientaban, pero no eran abundantes.

El poder de la Trifuerza

"Hace muchos anos, Gannon, el príncipe de la oscuridad, robo la Trifuerza del Poder. La princesa Zelda poseía la Trifuerza de la sabiduría, y la dividió en 8 partes para esconderlas de Gannon antes de que la capturara. Encuentra las ocho partes para salvarla, Link". Este era el texto de la intro, y ya presentaba a los tres personajes clave de la saga. Gannon (que perdió unas de las "n" de su nombre tras este juego) ya estaba asociado a la Trifuerza del Poder y Zelda a la de la sabiduría. Sin embargo, no aparecía la Trifuerza del valor, asociado a Link desde Zelda II de NES (1987).

Link: su ropa verde y sus puntiagudas orejas siguen igual.



Gannon, el malvado que después pasaría a llamarse Ganon.



Zelda tenía el pelo castaño. No como sus rubias sucesoras.

Viaje por la saga Zelda
100 momentos clave

A lo largo de 25 años y tras 14 entregas (sin contar remakes), Zelda nos ha dejado momentos de todo tipo: divertidos, emotivos... He aquí nuestros favoritos.

NES, 1986

El debut de la saga se produce en la consola de 8 bits, reina de una generación de juegos.



NES, 1986



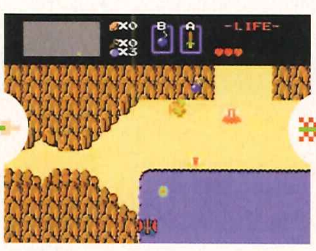
01 La espada del héroe
The Legend of Zelda

Unos segundos después de empezar a jugar, entramos en la caverna, cogimos las espada... y supimos que era un juego especial.



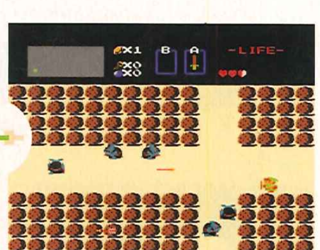
02 La fuente de las de las hadas
The Legend of Zelda

Nos acercamos a un lago y, de repente, surge un hada y rellena nuestro contador de corazones. Si esto no es un momento mágico...



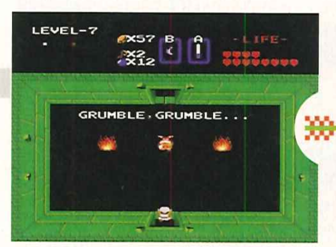
03 El peaje del pasadizo
The Legend of Zelda

La primera vez que tienes que pagar por romper una puerta secreta con una bomba, hace gracia... Después, no tanto.



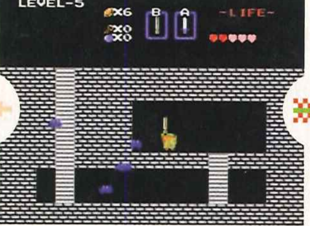
04 Perdido en el bosque
The Legend of Zelda

Otro elemento rompedor era el bosque infinito del que no podíamos salir si no sabíamos el camino. Nos lo decía un aldeano.



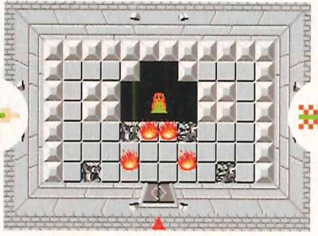
05 Grumble, grumble...
The Legend of Zelda

Todo un clásico: este gorila hambriento nos cerraba el paso en la mazmorra 7... y había que darle comida para que nos dejara pasar.



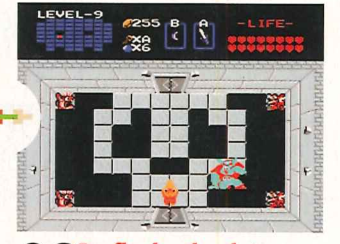
06 El silbato mágico
The Legend of Zelda

Conseguir el silbato no era nada fácil, pero la satisfacción de oír sus notas cuando lo tocábamos compensa con creces.



07 ¡Oh, es ella!
The Legend of Zelda

Sí, la primera vez que la veíamos, retenida en la novena mazmorra por Gannon. Qué hermosamente pixelada, la chica de nuestra vida.



08 La flecha de plata
The Legend of Zelda

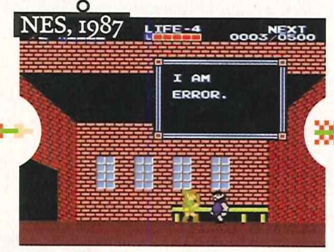
Y claro, la primera batalla con Gannon, que culminaba cuando le disparábamos una flecha de plata y conseguíamos su Trifuerza.

NES, 1987

09 La Segunda Búsqueda
The Legend of Zelda

Al acabar el juego, comenzaba la Segunda Búsqueda, un modo más difícil y con los objetos en nuevas localizaciones. Menudo extra.

NES, 1987



10 Me llamo Error
Zelda II The Adventure of Link

Nunca se supo si era su auténtico nombre o un mensaje de error, pero el caso es que este personaje se presentaba con ese nombre.



11 La experiencia cuenta
Zelda II The adventure of Link

Este juego añadía más toques de rol: Link aumentaba de nivel con la experiencia, y la primera vez que pasaba era un subidón.

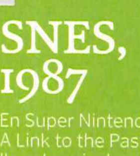


12 El descanso del guerrero
Zelda II The adventure of Link

En los pueblos, algunas mujeres te llevaban a sus casas y salías con la vida al máximo. Ha habido todo tipo de especulaciones al respecto.

SNES, 1987

En Super Nintendo, A Link to the Past lleva los niveles de calidad a límites desconocidos.





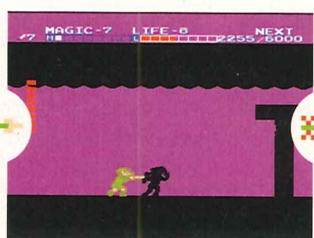
13 Thunderbird
Zelda II The adventure of Link

Uno de los malos más difíciles de la saga, este jefe: esquivar sus ataques era difícil... y acercarte para usar la espada, un peligro.



14 ¡Tengo mi martillo!
Zelda II The adventure of Link

Oculto en lo más profundo de Death Mountain, conseguirlo era difícil... Luego molaba usarlo para aplastar rocas y abrir caminos.



15 Tu lado oscuro
Zelda II The adventure of Link

El jefe final impresionaba: tu propia sombra cobraba vida para comprobrar si eras digno de conseguir la Trifuerza.

(SNES, 1991)



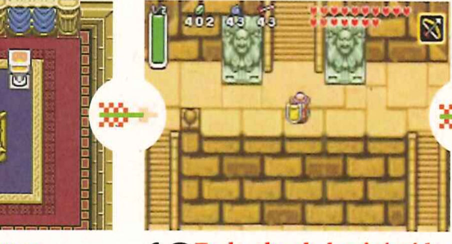
16 Nace la épica
Zelda A Link to the Past

Increíble comienzo: Link avanzando bajo la lluvia hasta el castillo para descubrir a su tío moribundo, que le entregaba espada y escudo.





17 El mundo oscuro
Zelda A Link to the Past
Escalofriante: íbamos a rescatar a Zelda de las manos del hechicero Agahnim, pero se la llevaba y nos transportaba al mundo oscuro.



18 En lo alto de la pirámide
Zelda A Link to the Past
La llegada al Mundo Oscuro: en lo alto de una pirámide, Link descubría todo un mapa nuevo... qué aventura más grande.



19 El espejo mágico
Zelda A Link to the Past
Encontrar el espejo era todo un respiro, porque nos permitía viajar instantaneamente del Mundo Oscuro al Mundo de la Luz.





20 El chico del bosque
Zelda A Link to the Past
Un momento insuperable: cuando encontrábamos al chico del bosque tocando la flauta, y al acercarnos a él se desvanecía...



21 Una triste historia
Zelda A Link to the Past
En el mundo de la oscuridad, descubríamos que el chico se había convertido en monstruo... y nos ayudaba a conseguir la flauta.

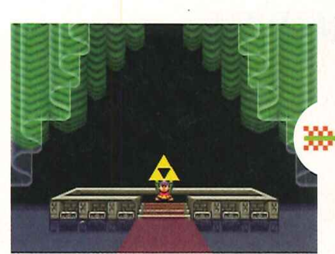
22 ¡Es él, Mario!
Zelda A Link to the Past
El primero de los diversos cameos de Mario en la saga: podíamos ver un cuadro del fontanero colgado en una habitación...

23 El ataque de los pollos
Zelda A Link to the Past
Todo un clásico: si Link atizaba a un pollo, sus compañeros te perseguían sin piedad hasta acabar contigo... venganza avícola.





24 Abejas asesinas
Zelda A Link to the Past
Otro detalle que molaba: si cogías una abeja en un tarro, podías soltarla para que atacara a tus enemigos. ¡Qué molesto!



25 Por fin, la Trifuerza
Zelda A Link to the Past
Al final del juego, un sueño hecho realidad: Link ha vencido a Ganon y está listo para convertirse en el nuevo defensor de la Trifuerza.

Game Boy, 1993



26 ¡Contra los Goombas!
Zelda Link's Awakening
El debut de Link en una portátil tiene un detalle alucinante: en esta mazmorra, los enemigos son los clásicos Goombas de Mario.



27 Una cita con Marin
Zelda Link's Awakening
Uno de los momentos más románticos de la historia de la saga: la cita con Marin a la orilla del mar, viendo volar a las gaviotas...



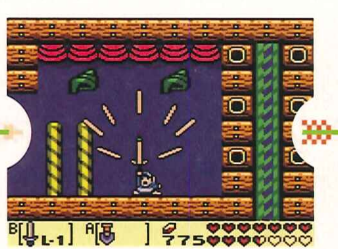
28 Link es un ladrón
Zelda Link's Awakening
En este juego es posible robar objetos en las tiendas... pero luego todo el mundo te llamará Thief (Ladrón) durante el resto del juego.



29 La venganza
Zelda Link's Awakening
Además, si se nos ocurría volver a la tienda el resultado era desastroso: el tendero, ni corto ni perezoso, nos electrocutaba.



30 El extraño Ulrira
Zelda Link's Awakening
Uno de los personajes más raros de la saga era Ulrira, un anciano que solo hablaba con Link por teléfono. ¡Había que llamarle!



31 Las 20 caracolas
Zelda Link's Awakening
La búsqueda de 20 caracolas era una titánica tarea secundaria, pero si la completábamos la espada ganaba el poder de lanzar rayos.





32 El Pez del Viento
Zelda Link's Awakening
Tras conseguir los ocho instrumentos, Link tocaba la balada del pez viento para acceder a la última mazmorra. ¡Qué bonito!



33 Link a la deriva
Zelda Link's Awakening
El final del juego, tristísimo: Link despertaba en medio de un naufragio y con la duda de si toda la aventura había sido un sueño.



34 Marin es una gaviota
Zelda Link's Awakening
Si acababas la aventura sin morir una sola vez, al final veías el espíritu de Marin transformada en gaviota... ¡Ooooooooooooooh!

N64, 1998 - 3DS,2011



35 Tócala otra vez
Zelda Ocarina of Time
A cada paso descubrimos algo nuevo en este juego. Por ejemplo, que con la Ocarina podíamos tocar música de verdad...



36 Lluvia en el cementerio
Zelda Ocarina of Time
En nuestra primera visita al cementerio, cuando se pone a llover, a más de uno se nos pusieron los pelos como escarpias.

Game Boy, 1986

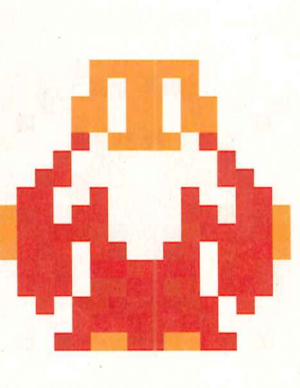
Link's Awakenig, llegó en blanco y negro y después en versión DX para Game Boy Color.

N64, 1993

Ocarina of Time fue el primer Zelda 3D. Una obra maestra con "remake" en 3DS.

3DS, 2011

El remake de Zelda llegó aclamado por crítica y público multitudes. Mejoró el original de N64.



N64, 2000





37 Y se hizo Hyrule
Zelda Ocarina of Time
La narración de cómo las 3 diosas crearon el mundo y la Trifuerza es un momento increíble... y que explica muchas cosas.



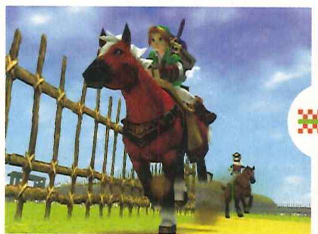
38 De niño a adulto
Zelda Ocarina of Time
Link saca la Espada Maestra: el niño se convierte en adulto y pierde la inocencia. ¿El mejor momento de la historia de los juegos?



39 Un mundo horrible
Zelda Ocarina of Time
Al salir del Templo del Tiempo, ya como Link adulto, y comprobar cómo es Hyrule dominado por Ganon, nos invadió la tristeza.



40 Aterradores Redead
Zelda Ocarina of Time
Y casi inmediatamente el miedo: cuando nos topamos con estos muertos vivientes que trataban de absorber nuestra vida.



41 Liberando a Epona
Zelda Ocarina of Time
La esperanza renació en el rancho Lon Lon, cuando vencimos a Ingo en una carrera y rescatamos a nuestra inseparable Epona.



42 De regreso al molino
Zelda Ocarina of Time
La visita al molino da miedo: el amable molinero se ha convertido en un loco que repite una y otra vez la Canción de las Tormentas.



43 El fantasma de Ganon
Zelda Ocarina of Time
En el Templo del Bosque nos espera un jefe increíble, el fantasma de Ganon que sale de los cuadros para atacarnos...



44 El enterrador etéreo
Zelda Ocarina of Time
Con Link adulto, descubrimos que Dampé el enterrador a muerto... pero su espíritu nos propone una divertida carrera.

GBC, 2001



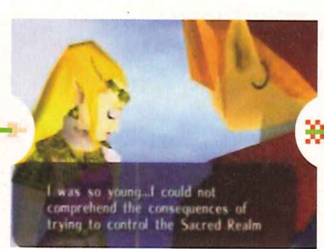
Los dos Oracle fueron desarrollados por Capcom y supervisados por Nintendo.



45 Pesca sorpresa
Zelda Ocarina of Time
¿Sabías que, en el estanque, podías pescar el sombrero del pescador? Hacerle rabiar es divertido, pero luego devuélveselo.



46 La espada Biggoron
Zelda Ocarina of Time
Intercambiando objetos con personajes a lo largo de todo Hyrule, llegabas a hacerte con la espada más poderosa de juego.



47 El viaje en el Tiempo
Zelda Ocarina of Time
El final del juego no sólo es precioso, sino que en él se produce un viaje en el tiempo que divide la saga en dos líneas temporales.

(N64, 2000)



48 El horrible Skull Kid
Zelda Majora's Mask
Este es el Zelda más siniestro ya desde el comienzo: cuando Skull Kid, poseído por la máscara de Majora, nos roba la Ocarina.



49 La luna sobre Termina
Zelda Majora's Mask
Al seguirle hasta Termina, vemos que ese mundo será destruido en tres días por la caída de la Luna. Mirarla es echarse a temblar.



50 ¡Eres un Deku!
Zelda Majora's Mask
La transformación de Link nos dejó con la boca abierta: ¡éramos un Deku y lanzábamos nueves! Y sólo era la primera de unas cuantas.



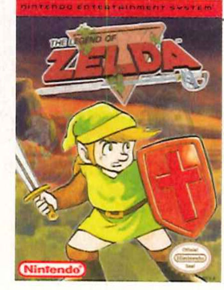
51 El vendedor
Zelda Majora's Mask
El vendedor de máscaras nos dice que nos ayudará si le conseguimos la Máscara de Majora... Lástima que sea un personaje tan inquietante.



52 ¡Es Tingle!
Zelda Majora's Mask
Este tío, tan obsesionado con las hadas que se vestía de duende, nos vendía mapas. Era rarísimo y se convirtió en secundario famoso.

La saga juego a juego

Todas y cada una de las 14 entregas de la saga han sido especiales por algo. Desde el pionero The Legend of Zelda hasta el reciente Spirit Tracks de DS (última entrega original hasta que salga Skyward Sword en Wii), todos han innovado. He aquí los rasgos principales de cada uno.



The Legend of Zelda, el juego original, creó un nuevo tipo de juegos que mezclaban aventura, exploración y acción.



Zelda II The Adventure of Link cambió de estilo totalmente: es el único de la saga con fases 2D de perspectiva lateral, y añade toques de rol.

A Link to the Past sentó el desarrollo que han seguido TODOS los Zelda posteriores.





53 Goron giratorio
Zelda Majora's Mask
Una batalla realmente alucinante la que se producía contra Goth, un toro gigante: había que perseguirle convertido en un giratorio Goron.



54 Alerta OVNI
Zelda Majora's Mask
Momento surrealista total: ¿qué tal impedir que las vacas del Rancho Romani sean raptadas por Aliens invasores? ¡Alucinante!



55 Los dos amantes
Zelda Majora's Mask
El final de la tristísima historia de Amor de Anju y Kafei cierra la que, para algunos, es la mejor trama secundaria de toda la saga.




56 Cuatro gigantes
Zelda Majora's Mask
Otro momento brutal: cuando los cuatro gigantes liberados por Link detienen la caída de la Luna. Aún pone los pelos de punta.



57 La máscara cobra vida
Zelda Majora's Mask
El combate final del juego es en la Luna y contra la personificación de la Máscara de Majora. Qué enemigo más terrible...

(GBC, 2001)



58 El arpa del tiempo
Zelda Oracle of Ages & Seasons
Este alucinante objeto nos permitía viajar por entre las dos líneas temporales del juego con sólo tocarlo. Y sonaba de maravilla...



59 El cetro estacional
Zelda Oracle of Ages & Seasons
Si lo usabas sobre los tocones de árbol, hacia cambiar la estación... iqué bonitos se veían el verano y el invierno en Game Boy Color!



60 La batalla con Onox
Zelda Oracle of Ages & Seasons
La batalla final del juego contra Onix era espectacular. Usábamos sus manos como plataforma para alcanzar su dura cabezota.



61 El final verdadero
Zelda Oracle of Ages & Seasons
Al acabar una de las aventuras recibías una contraseña. Si la usabas en la otra, te enfrentabas a Twinroba, auténtico jefe final.

(GBA, 2002)



62 La Espada Cuádruple
Zelda Four Swords
Menudo shock: al empezar el juego, Link cogía esta nueva espada y se dividía en cuatro Links distintos... ide colores!



63 4 amigos conectados
Zelda Four Swords
Jugar Four Swords con cuatro amigos y sendas GBA fue una experiencia inolvidable. iCómo mola resolver los puzles!




64 El palacio final
Zelda Four Swords
La última mazmorra del juego era un ejemplo de buen diseño de puzles. Y el combate con el transformado Vaati molaba.

(GC, 2002)



65 Mucho tiempo atrás...
Zelda The Wind Waker
El juego comenzaba recordando el final de Ocarina con pinturas conmemorativas y un tema musical increíble. Precioso.



66 El héroe y el mar
Zelda The Wind Waker
Surcar el mar con Mascarón Rojo supuso la mayor sensación de libertad y mundo abierto que ha ofrecido un Zelda hasta la fecha.



67 Los barquitos
Zelda The Wind Waker
Entre los geniales minijuegos de este Zelda, estaban el de los barquitos. ¡Qué gracioso, Salvatore, haciendo los sonidos con la boca!



68 La gaviota
Zelda The Wind Waker
Otra idea genial: usando unas peras mágicas, podíamos controlar una gaviota y sobrevolar las islas de Hyrule. ¡Pero qué bonito!

GBA, 2002

Four Swords compartió cartucho con el remake para GBA de A Link to The Past.



Game Cube, 2003

The Wind Waker sorprendió por su estética de dibujo animado... Aunque no gustó a algunos, la aventura es simplemente magistral.

Adventure of Link fue el primer Zelda portátil, y dejó a todo el mundo alucinado por disfrutar en GB de una aventura tan profunda como la de Super Nintendo.



Ocarina of Time fue el debut de la saga en las tres dimensiones jugables. Y su remake de 3DS lo ha sido este año en las 3D visuales.



Majora's Mask nos sumergía en un ciclo de tres días que se repetían una y otra vez. El Zelda más innovador y original en mucho, mucho tiempo.



Oracle of Ages & Seasons eran dos aventuras que venían en sendos cartuchos. Si acababas una recibías una clave que permitía ver el final real en la otra.

Game Cube, 2004



69 **Hyrule sumergido**
Zelda The Wind Waker
El momento en el que Link y Mascarón Rojo se sumergen en el mar y descubrimos el castillo de Hyrule... nos quedamos picuetos.



70 **¡Y Tetra es...!**
Zelda The Wind Waker
Otro momento brutal es cuando descubrimos la verdad sobre la pirata Tetra, porque todo se conecta con Ocarina of Time.



71 **Pequeño gran cerdo**
Zelda The Wind Waker
Cuando volvíamos a la isla de Link y contemplábamos en qué se había convertido el pequeño cerdito negro, flipábamos de verdad.



72 **Un triángulo de luz**
Zelda The Wind Waker
Qué gracioso y expresivo era el Link de Wind Waker, y qué graciosa la escena en la que Link coloca la perla mágica... y la estatua explota.

(GC, 2004)

GBA, 2004





73 **Museo de figuras**
Zelda The Wind Waker
Una tarea secundaria alucinante: hacer fotos a todos los monstruos para luego crear con ellas un museo de figuritas.



74 **Niña rica, niña pobre**
Zelda The Wind Waker
La historia de Mila, la niña rica que acaba en la pobreza, termina cuando Link la pilla robando. Otra trama secundaria inolvidable.

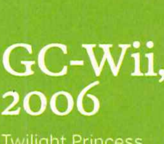


75 **Con ayuda de Zelda**
Zelda The Wind Waker
La batalla con Ganon en este juego tiene un final impactante, y además es la primera vez en la que Zelda nos ayuda activamente.



76 **Link al rescate**
Four Swords Adventures
Link oscuro es un enemigo clásico de la saga, pero aquí, para salvar a Zelda, debíamos acabar con una horda de ellos. ¡Daba cosa!

(GBA, 2004)





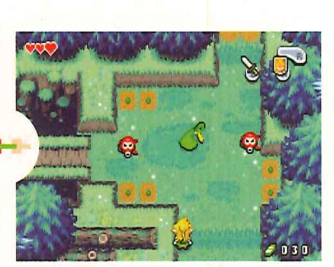
77 **¡Un Stalfos gigante!**
Four Swords Adventures
El combate final del juego, que alternaba escenas conta Ganon con otras en las pantallas de GBA, era realmente divertido.



78 **Pantanos y fantasmas**
Four Swords Adventures
Es mejor nivel del juego era sin duda el del pantano, con un cementerio lleno de fantasmas incluido... ¡Mejor no jugar solos!



79 **Aquí está... Vaati**
The Minish Cup
Vaati nunca ha parecido tan amenazador como cuando destruye la Espada Legendaria y convierte a Zelda en piedra.



80 **Ezero el sombrero**
The Minish Cup
El encuentro con Ezero es muy divertido, ¡porque nos lo ponemos de sombrero! Un gran personaje que nos acompaña todo el juego.

GC-Wii, 2006

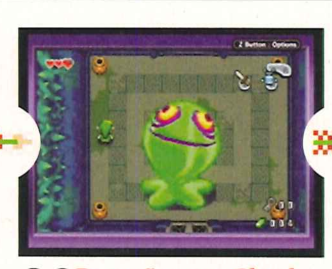
Twilight Princess salió para Wii y GC: la diferencia estaba en el control de movimiento.



(GC-Wii, 2006)



81 **Diminuto Link**
The Minish Cup
La primera vez que Link encoje en este juego nos quedamos con la boca abierta: qué bien hecho y qué grande parece todo el escenario.



82 **Pequeño gran Chuchu**
The Minish Cup
Los chuchus no suelen ser muy amenazadores... ¡a no ser que tú seas diminuto! Este jefe final nos deparó una batalla muy chula.



83 **Link lobo**
Twilight Princess
Esta entrega devolvía a la saga un toque siniestro inédito desde Majora's Mask. Primer ejemplo, la transformación de Link en lobo.



84 **Contra el rey Bulblin**
Twilight Princess
Aunque no era difícil de superar, este duelo a caballo con el Rey Bulblin a estilo de las justas medievales, era para fliparse.



Four Swords fue el primer Zelda Cooperativo. Mucho más que el complemento de A Link to the Past para GBA, toda una aventura por sí misma.





The Wind Waker sorprendió por su estética. Link era más expresivo que nunca y su mirada nos servía para descubrir objetos y tesoros.



Four Sword Adventures traía recuperaba el multijugador de Four Sword y anadía la conectividad con GBA.





85 Retorno al Templo
Twilight Princess

Este juego es un heredero directo de Ocarina of Time, y el retorno al Templo del Tiempo, con su música incluida, nos estremeció.



86 La ejecución
Twilight Princess

Las escenas de vídeo de Twilight son quizá las mejores de la saga. El intento de ejecución de Ganon por parte de los sabios impresiona.



87 El ataque de Zant
Twilight Princess

Otra escena sobrecogedora es cuando el rey Zant derrota a las fuerzas de Hyrule y logra arrebatar el trono a la princesa Zelda.




88 Sobre el Spiner
Twilight Princess

La batalla con el esquelético jefe Stallord es una de las mejores de la saga: Link combate sobre el Spider, una plataforma flotante.

89 Ganon triunfante
Twilight Princess

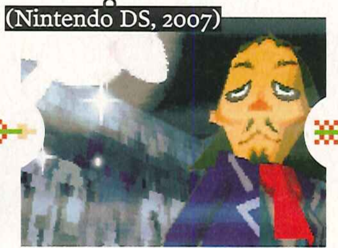
Ganon nunca ha sido tan aterrador como en este juego. El momento en el que derrota a Midna nos dejó con la boca abierta.



90 La auténtica Midna
Twilight Princess

Midna nuestra su verdadera forma a Link y le dice "¿Qué pasa? ¿Mi belleza te ha dejado sin habla?". Simplemente, un guiño genial.

(Nintendo DS, 2007)



91 El tunante Linebeck
Phantom Hourglass

El retorno de Link a la estética anime también trajo optimismo a la saga, con personajes tan graciosos como este lobo de mar.



92 Escribe sobre el mapa
Phantom Hourglass

Pocas aventuras han usado la pantalla táctil tan bien como este juego. Tomar anotaciones para buscar tesoros era comodísimo.



93 ¡Qué mareo!
Phantom Hourglass

Otra prueba del humor del juego era el mareo que Link se pillaba al hacer su ataque-giro. Mira que decir que el Link cartoon no mola...



94 Un sello de calidad
Phantom Hourglass

Un puzle genial, el del sello de la Puerta del Sol: había que sellar una carta en la pantalla inferior con el sello de la pantalla superior...



95 Pescando piezas
Phantom Hourglass

La búsqueda de tesoros en Phantom Hourglass tenía un aliciente importante: encontrar piezas para construir barcos.

(Nintendo DS , 2009)



96 El nieto de Linebeck
Spirit Tracks

Este juego, que se desarrolla 100 años después de Phantom Hourglass, nos conmovió cuando apareció este descendiente.



97 Zelda espiritual
Spirit Tracks

Zelda es más protagonista en Spirit Tracks que en ningún otro juego. La escena en la que la pobre se convierte en espíritu emociona.



98 Llega... el espectro
Spirit Tracks

Pero lo bueno es que luego puede poseer guerreros y ayudarnos a resolver puzles. Una novedad jugable muy refrescante.



99 El chucuchú del tren
Spirit Tracks

La primera vez que pilotamos el tren del juego también es inolvidable. ¡Toca el silbato, que vas a atropellar a esa vaca!



100 La redención
Spirit Tracks

Un clásico atemporal: el villano que se redime al final del juego. Byrne nos hizo soltar una lagrimita al encararse con Cole.

Nintendo DS, 2007

Zelda Phantom Hourglass recuperó el mundo de The Wind Waker en la nueva portátil.



Nintendo DS, 2009

Spirit Tracks es el último capítulo de la saga hasta la fecha (el Ocarina de 3DS es un remake).

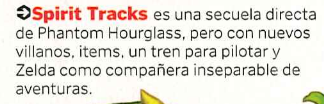


Minish Cup recuperó el desarollo más clásico pero con novedades como la capacidad de Link de encogerse.

Twilight Princess presentó la versión más adulta hasta la fecha de Link, Zelda y Ganon.



Phantom Hourglass cambió el control: se juega integramente con la pantalla táctil.



Spirit Tracks es una secuela directa de Phantom Hourglass, pero con nuevos villanos, items, un tren para pilotar y Zelda como compañera inseparable de aventuras.



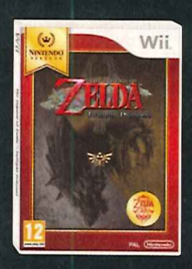
Celébralo ahora... Con los juegos

Nintendo nos propone dos formas de sumergirnos en la saga: con Twilight Princess



Zelda Twilight Princess

La aventura de toques siniestros y estética adulta forma parte de este aniversario pues acaba de salir en línea Selects, a un precio reducido.



+info
Twilight Princess ha sido reeditado en la serie Selects de Nintendo, una línea de juegos clásicos de Wii por 29,95 Euros cada uno.

Más de 5,6 millones de copias vendidas avalan a este clásico. Si le añades un precio anticrisis (29,95), tienes la mezcla perfecta. Considerando que en su momento salió por duplicado, esta nueva edición hace la ¿tercera? Lo vimos en GameCube y Wii, consola para la que ahora se reedita en la línea Select. Y sigue siendo uno de los grandes juegos de la máquina.

Hyrule, un reino oscuro

Twilight Princess es el heredero espiritual, nada disimulado, de Ocarina of Time tras la decepción que supuso para algunos The Wind Waker en GameCube (una obra maestra que algunos jugadores rechazaron por su estética de dibujo animado). El juego nos cuenta la historia de Link, un joven que ve como su pueblo es atacado por las hordas de Zant, usurpador que ha arrebatado el trono de Hyrule a la princesa Zelda. Para salvar a su pueblo, Link emprenderá un largo viaje con el fin de derrocar al tirano y a un enemigo aún más poderoso que actúa en la sombra: Ganondorf.
Como en todos los juegos de la saga, nos espera un ancho mundo por explorar (en sus versiones de luz y oscuridad) y profundas mazmorras que guardan en su interior infinidad de puzles y tremendos jefes finales. Además, en este juego Link cuenta con la habilidad de transformarse en lobo, además de recuperar a su mítica yegua Epona. A su lado en la aventura está la extraña Midna, una especie de duende de misteriosos objetivos que es recordada como uno de los mejores secundarios de la saga. Todo ello, unido a un estilo gráfico adulto, a vídeos impresionantes y al uso del control de movimiento de Wii, dan forma a una aventura de inmensa categoría.



Este es el Zelda de estética más adulta, con algunos enemigos que imponen nada más verlos.



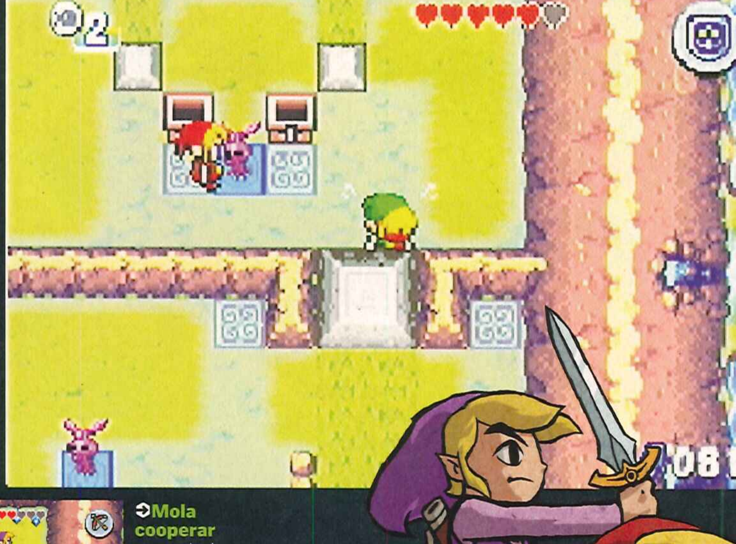
Como siempre en la saga, estamos ante una aventura larguísima y con montones de secretos.

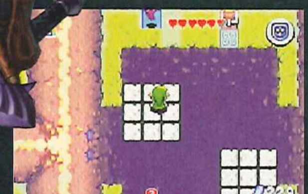


del aniversario

a un gran precio... y regalándote Four Swords para Nintendo DS o 3DS.











Mola cooperar para solucionar puzles... pero el juego también nos pica para coger más rupias.

Zelda Four Swords

Descárgate gratis a tu cosola portátil un juego que hizo historia en Game Boy Advance: fue el primer Zelda que disfrutamos en cooperativo.



+info

Four Swords también puede jugarse en solitario alternando el control de los Link, pero en compañía es una experiencia mucho más satisfactoria.

Four Swords no se editó en solitario, sino en un mismo cartucho con el remake de A Link to the Past para Game Boy Advance, que salió a la venta en España el 28 de marzo de 2003. Pero hoy en día está considerado como una entrega más de la saga, forma parte de su historia y su cronología y, muy pronto, Nintendo lo colgará en DSi Ware y la eShop de 3DS para que nos lo bajemos de manera gratuita.

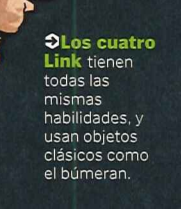
La espada cuádruple

El juego rompió moldes porque estaba diseñado para ser multijugador: Link era mutiplicado por cuatro al encontrar la Espada Cuádruple y debía detener al malvado mago Vaati, que había secuestrado a Zelda para casarse con ella. Conectando dos o cuatro GBA se cooperaba para resolver los puzles de las mazmorras tanto como se combatía.

Y exactamente esta experiencia podréis revivirla con vuestras portátiles actuales: unidos resolveréis misterios e intercambiareis objetos; o competireis por llevaros más rupias que nadie.

Como curiosidad nº1, el juego se presentó en el E3 de 2002 y tuvo actuación especial de Miyamoto: se echó una partida con gente de Sega, Capcom y Namco. Se empujaron, se rieron y bromearon de lo lindo. Desde ya mismo puedes hacer lo mismo en tu portátil (con o sin Miyamoto).

Como curiosidad nº 2, hubo una entrega Four Swords para GameCube subtitulada Adventures. Salió en enero de 2005, con la mecánica y el mismo espíritu que el original: compartías la aventura con tres amigos, cooperando o compitiendo con los otros links en la tele y en las GBA simultáneamente. Y es que jugar a Zelda con amigos resulta divertidísimo.



Los cuatro Link tienen todas las mismas habilidades, y usan objetos clásicos como el búmeran.



El argumento del juego nos enfrenta al hechicero Vaati, gran rival en otros juegos como Minish Cap.

Así será el Zelda del Futuro



Link vuelve con un estilo gráfico híbrido entre Twilight Princess y The Wind Waker. ¿El mejor de la historia de la saga?

Zelda Skyward Sword

El juego que sacará todo el potencial de Wii, que contará el origen de la saga, que nos hará disfrutar de la precisión del Motionplus, estará listo el 18 de noviembre.

Es difícil transmitir con palabras lo grande que será el nuevo Zelda. Si Twilight Princess era un juego magistral pensado para GameCube que fue versionado para Wii, esta aventura se ha creado desde la base pensando en la nueva consola. El cariño que el equipo de desarrollo ha puesto en él es enorme, y se nota en gráficos, desarrollo... y en su magnífica historia.

Así empezó la leyenda

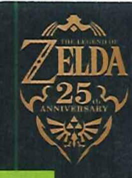
Como sabéis Link y Zelda se reencarnan a los largo de los diversos capítulos de la saga. Pues bien, en este juego nos remontaremos al pasado, cuando aún no existían la Trifueza ni la Espada Maestra, para conocer a los Link y Zelda originales. Son dos jóvenes amigos desde la infancia que viven en una isla flotante. Cuando Zelda caiga al mundo inferior, Link se lanzará a buscarla, pero se topará con un terrible enemigo: Ghirahim. demonio de desconocidas intenciones y enorme poder. Sí, parece que Ganon no será el gran rival del juego, ¿a caso no ha nacido todavía? Para enfrentarse a él y guianos por el mundo de juego, tendremos a Phi, el espíritu de una joven que vive en nuestra espada: la Skyward Sword.

Y, si el argumento será novedoso, el desarrollo también: parece que habrá un mundo más rico fuera de las mazmorras, Link volará en un pájaro gigante, y el control diseñado para el mando Wii Plus nos permitirá manejar la espada y los objetos de Link con un realismo increíble. Creednos: estas Navidades no habrá juego más grande.

+info

Habrá una **edición especial** solo disponible si reservas en las tiendas una copia del juego. Incluirá mando de Wii Plus dorado con el emblema hyliano y un CD con los arreglos orquestales de la música de la franquicia.

La Skyward Sword será la espada de Link. Y gracias al mando WiiPlus (o al normal con Wii Motion Plus), la manejaremos con total precisión.



¿Quién es el demonio Ghirahim? ¿Qué papel juega en la futura creación de la Trifuerza y la Espada Maestra? El argumento nos revelará el origen de los mitos clave de la saga... incluidos Link y Zelda.



LA PRÓXIMA AVENTURA DE ZELDA LLEGA EL 18 DE NOVIEMBRE SÓLO PARA Wii Y CON Wii MOTIONPLUS.



Esta vez, el medio para movernos por los mundos del juego será un enorme pájaro. Lo controlaremos con la deteción de movimiento del mando Wii Plus.

Si quieres algo más que jugar...
te proponemos

Zelda es una experiencia tan grande que seguro que quieres vivirla más allá de los videojuegos. Te ofrecemos tres propuestas que te interesarán si eres un auténtico fanático de la saga.



Dibuja a Link realista
en cuatro pasos

Usando herramientas como Flipnote Studio o Art Academy y con un poco de maña, no es difícil dibujar a un Link en tu 3DS o en tu DS. Mira cómo nos lo explican en cuatro sencillos pasos.



1 **Primero** el pelo. Raya en medio y patillas largas enmarcan la cara.



2 **Las orejas** son puntiagudas y hacia fuera, las cejas de licadas...



3 **Con los ojos** un poco afilados y la nariz respingona, acabamos la cara.

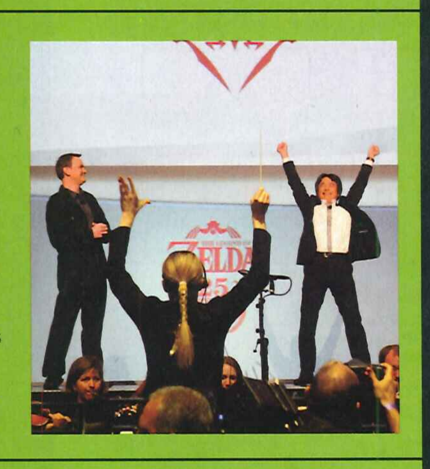


4 **Queda lo fácil:** dos trazos para el gorro y un cuello de camisa.



Concierto
con Koji Kondo

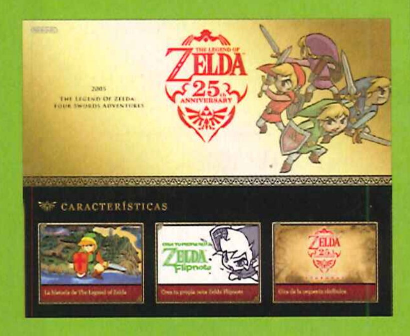
El día 25 de octubre, en el HMV Hammersmith Apollo de Londres, se celebrará un concierto sinfónico en el que una orquesta de 70 instrumentos más un coro, tocará nuevos arreglos de temas clásicos de la saga. Y Koji Kondo, su compositor, estará presente. ¿Sacas billetes para Londres?





Web Oficial
del aniversario

Todas estas cosas, y muchas más, como fondos de escritorio, puedes verlas en la página oficial del aniversario que ha puesto en marcha Nintendo España: www.zelda25aniversario.es



Novedades

LOS MEJORES JUEGOS QUE PUNTUAMOS

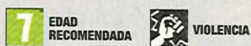


Cómo puntuamos

Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación









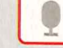
EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA · DISCRIMINACIÓN · LENGUAJE SOEZ · SEXO · DROGAS · MIEDO

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.





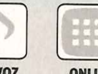

PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.







NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...














REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii



EL DATO
Explora 15 planetas o compite con amigos o la CPU en 4 mapas, a través de 3 modos de juego.

StarFox 64 3D

Fox renace emulando a los remakes del cine actual: remasterizado, bien doblado y en 3D.

NINTENDO 3DS



- Acción
- Nintendo
- De 1 a 4 jugadores
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 45,95 €
- Ya disponible
- **Argumento**
  El equipo StarFox, formado por un zorro, un pájaro, un conejo y una rana vuelven a sus naves para expulsar a Andross de la galaxia..

REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/ CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE
STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

Esperamos no escandalizaros con esta confesión, pero volver a jugar a *Star Fox 64* nos ha emocionado más que *Ocarina of Time 3D*. Esperad, no nos envieís cientos de emails furibundos todavía. Es cierto que esa explosión de nostalgia se concentra en los primeros minutos del juego, mientras que la magia de Zelda se prolonga durante 40 horas, pero rememorar esa intro con Fox, Peppy, Falco y Slippy corriendo por el pasillo infinito del crucero Great Fox, o volver a escuchar la catártica melodía del menú principal, nos ha conmovido como muy pocos remakes. Quienes ya lo jugasteis, lo entenderéis enseguida, y los que estrenéis vuestras "L" de pilotos (que aquí además son vidas), podéis sentiros afortunados por explorar el Sistema Lylat por primera vez.

El Arwing de la ciencia

Las raíces de este shooter de ciencia ficción inspirado en Star Wars están muy ligadas a la innovación tecnológica. El primer Star Fox de SNES introdujo el chip Super FX, que permitía renderizar polígonos y recrear gráficos 3D. Puede que la nave recordase más a un par de triángulos -de ahí su nombre Arwing, por la "A" que formaban las alas-, pero tuvo tal éxito, que Nintendo se puso a trabajar en un *Star Fox 2*, aunque nunca vio la luz. Aquel proyecto, que ya incluía ideas como el modo abierto para volar en 360º, saltó a N64 bajo el título *Star Fox 64*, (*Lylat Wars* en Europa). El resultado fue una espectacular película interactiva, que volvió a marcar un hito con el Rumble Pak. En estos 14 años, *StarFox Adventures*, *SF Assault* (GC) y *SF Command* (DS), intentaron alcanzar el listón, pero finalmente, sólo el original ha logrado hacerse sombra a sí mismo.

2011: Verborrea en el espacio

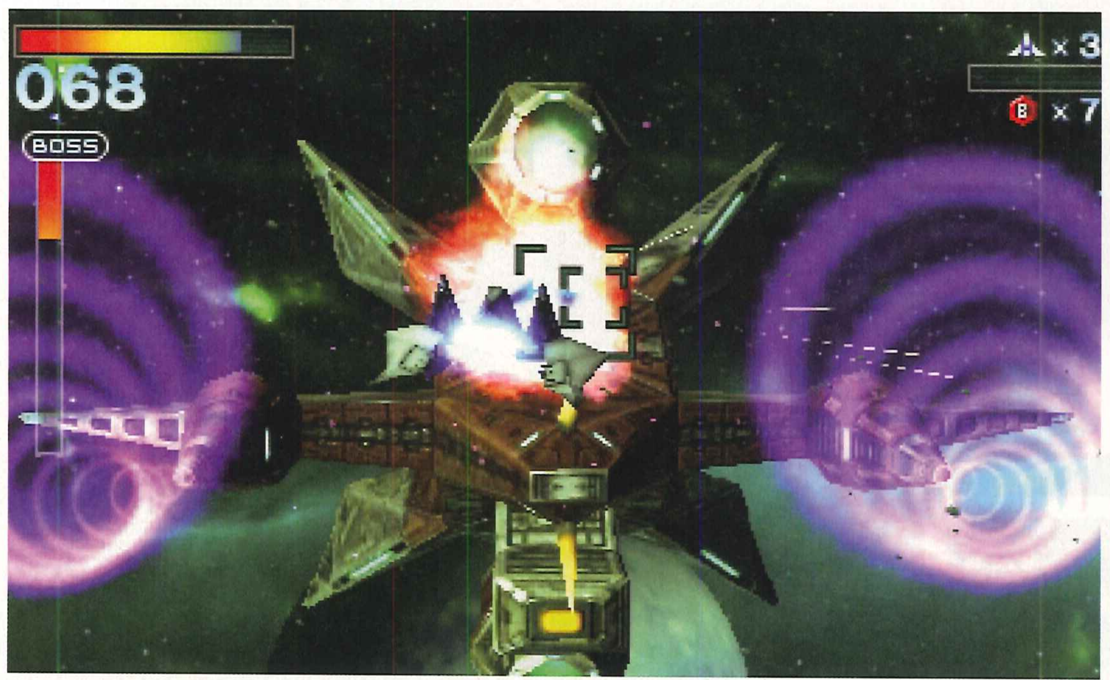
Las novedades van más allá del fantástico apartado gráfico, y una de las más llamativas es el doblaje al castellano, encabezado por Alfonso Vallés (doblador de Solid Snake), que presta su voz al narrador, además del General Pepper o el malvado Andross. Su talento salva el carisma perdido de Falco y algunos enemigos, en una aventura donde los diálogos son el cimiento de la historia.



Ese monstruo descomunal tan tostado por el sol del verano no es otro que Vulcain, uno de los jefes que custodian los quince planetas.



Lanzar una bomba en el momento justo puede librarnos de alguna emboscada traicionera. Úsalas con inteligencia, que estamos en crisis.



Cada uno de los jefes presenta un patrón de movimientos con sus propios puntos débiles. Los hay muy duros de pelar, sí.


Al recargar los disparos, aparece un segunda mira que fija automáticamente a los enemigos más cercanos. Es esencial en el "modo abierto".

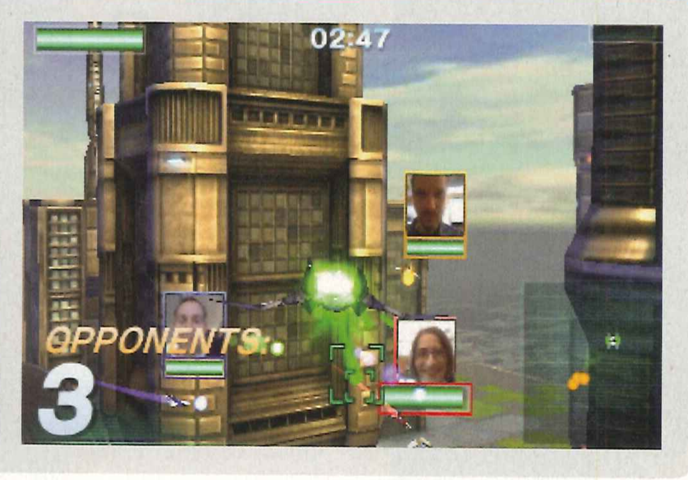


Los toneles o giros al estilo centrifugado son muy útiles para esquivar los rayos naranjas y evitar colisiones cuando usamos el tanque.

¡Nos veremos las caras!

El renovado multijugador local para cuatro nos permite vernos las jetas en tiempo casi real y lanzarnos objetos (ralentizadores, minas trampa, teleportación...). Hay cuatro mapas, y aunque no son muy amplios, divierten bastante. Basta con un solo cartucho.





Aparte de enterarnos del drama personal de Fox por boca de sus enemigos (como en un programa de corazón, vaya), nuestros aliados no paran de darnos consejos o pedirnos ayuda. Por ello, frases tan míticas como *Do a barrel roll!* de Peppy os sonarán a chiste cuando las oigáis traducidas como *¡haz un tonel!*, aunque ir comparando estos detalles con nuestros recuerdos se convierte en un aliciente más para jugar hasta el final. Aunque llegar a Venom sólo nos lleva una hora, las rutas alternativas son la clave de su enorme rejugabilidad.

El camino de la amistad

Las posibles combinaciones de los siete planetas que visitamos en cada partida varían en función de nuestra habilidad, y hay un total de quince. En Fichina, por ejemplo, podemos sobrevivir al ataque del equipo Star Wolf, o bien, cargarnos a toda su tripulación y desactivar una bomba. De ello dependerá tomar el camino fácil hacia Sector X o acceder al planeta Solar, cuyas olas de lava nos harán pasarlas canutas. Casi siempre, el método para hallar estos nuevos caminos es mantener con vida a nuestros tres compañeros, sobre todo a Falco. Por suerte, esta vez podemos rejugar los niveles recién visitados para no tener que empezar de nuevo.

La diversión de las partidas va más allá de la variadísima ambientación de los planetas; en algunos niveles, cambiamos el Arwing por el tanque Landmaster o un submarino, como ocurre en Aquas. El control de estos vehículos incorpora



Un estudio con horas de vuelo

Q-Games, los responsables del remake, desarrollaron **Star Fox Command** para DS, y su fundador trabajó en el primer **StarFox** de SNES, en 1993.

LOS CAMINOS ALTERNATIVOS HACEN DE STAR FOX 64 UN TÍTULO HÍPER REJUGABLE.



Con vosotros, el equipo Star Fox al completo: Falco Lombardi, FoxMcCloud, Peppy Hare y Slippy Toad corriendo a toda pastilla por su famosa nave nodriza, la Great Fox.



La calidad paisajística de algunos niveles llega a deslumbrar: fijaos en los reflejos sobre el hielo, los copos de nieve sobrevolando el ambiente o esas dos naves a contraluz.



Jefe: estás despedido

Al terminar un nivel, nos espera un esbirro de Andross, ya sea en forma de robot gigante o criatura de carne y hueso.

Nacidos para comunicar

¿Recordáis las ventanitas que surgían en *Lylat Wars* cada vez que nos hablaba un personaje? Pues ahora aparecen en la pantalla de abajo, que deberemos tocar cuando R.O.B. nos llame para recibir apoyo logístico.



pequeños cambios, aunque mantienen lo básico: stick para movernos, gatillos para inclinarnos o girar en plan molinillo, y botones para disparar, frenar y acelerar. La gran novedad es el control por giroscopio, que nos permite manejar la nave moviendo la consola, aunque su imprecisión e incompatibilidad con las 3D lo hacen muy poco recomendable. Así que lo mejor es retomar el infalible control clásico y disfrutar del paisaje.

Historia del arte "universal"

Definitivamente, lo mejor de este remake es su impactante renovación visual, cuyo virtuosismo llega a superar a Zelda por momentos, gracias a efectos como explosiones muy realistas, texturas cristalinas en el agua, reflejos dinámicos de cada disparo o increíbles juegos de sombras, como en las rocosas fases de tierra. Pero quien se lleva la palma es Andross y su flipante animación.

LA SENSACIÓN DE PROFUNDIDAD 3D INFLUYE ADEMÁS EN LA PERCEPCIÓN DE LOS ESPACIOS.

Sólo algunos defectos como el *popping* (cuando los asteroides aparecen de sopetón) nos cortan el rollo. Eso sí, las 3D le sientan de maravilla, tanto a nivel estético, con túneles larguísimo que nos meten en la pantalla, como a la hora de atravesar los arcos y anillos con mayor pericia, como en Pilotwings Resort.

Un multijugador muy "mariokartero" aunque sin online, y una banda sonora brillante firmada por Koji Kondo completa una experiencia imprescindible, cuya capacidad de sorprender sólo puede verse truncada por su elevada dificultad.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
La diferencia es abismal. Geniales efectos, fondos, iluminaciones... Y todo muy fluido, pese al popping.

Diversión ★★★★
Cuanto más duro se vuelve, más ganas de machacar naves nos entran. Un vicio difícil de explicar.

Multijugador ★★★
Verse las caras por cámara es un puntazo, y más en modo descarga para cuatro, pero le faltan mapas.

Duración ★★
Siempre fue su punto más débil, pero hay pocos juegos tan rejugables. Jugarlo al 100% tiene tela.

Lo mejor y lo peor

La variedad e intensidad de la acción. El control. Muy rejugable. Los gráficos 3D. El doblaje...

...a pesar de sus altibajos. Hay zonas menos pulidas. El giroscopio. El jefe final, durísimo.

Nuestra opinión

Más sabe Fox por viejo que por zorro

Catorce añazos no son moco de Falco, pero cuando un juego es tan frenético y desafiante como StarFox 64, un lavado de cara es suficiente para reconquistarnos. Si tenéis los dedos de acero, no os despegaréis de él.

Te gustará...

Más que...



Pilotwings Resort

Menos que...

Zelda OoT 3D

Total

91



16

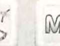
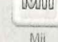
- Velocidad / Acción
- Ubisoft
- 1 jugador
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 45,95 €
- Ya a la venta
- **Argumento**
  Cronológicamente situado entre Driver 1 y 2, John Tanner colabora con el senador Ballard para acabar con el crimen de Nueva York.



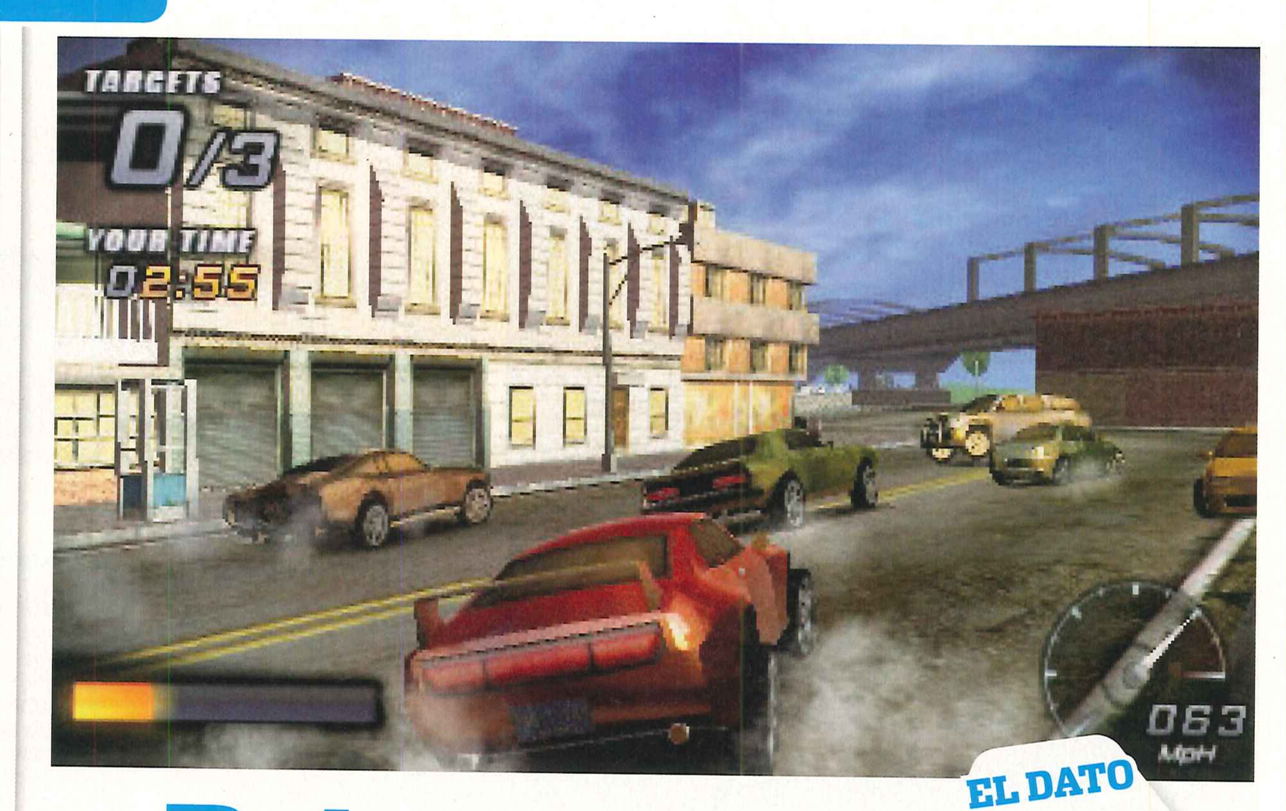



REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/ CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE



STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii



EL DATO

El juego incluye 20 misiones del Modo Historia, 7 tipos de desafío en Carrera y 50 coches por desbloquear.

Driver Renegade 3D

Una descarga de adrenalina sobre ruedas en Nueva York.

Pon el pie en el acelerador: te hará falta. Persecuciones, huidas, brutales colisiones... Driver: Renegade 3D se mantiene fiel a su esencia, y os hará disfrutar de **momentos llenos de intensidad** al volante de la 3DS.

En la piel de Tanner

El Modo Historia incluye **20 misiones** en las que poner a prueba nuestra habilidad sobre cuatro ruedas.

Hay misiones de varios tipos: en algunas tenemos que perseguir un coche enemigo hasta un punto concreto o simplemente hasta que lo destruyamos; en otras debemos ser nosotros los que tratemos de escapar de los enemigos que nos persiguen; y también las hay en las que el objetivo es destruir a base de golpes todos los coches enemigos que se nos pongan por delante o edificios concretos que debemos derribar como parte del argumento.

Y es que todas estas misiones están entrelazadas en la historia del juego, narrada a través de unos magníficos cómics animados y un doblaje estupendo. A lo largo de cada misión, nuestro prota John Tanner lucha a las órdenes del senador Ballard contra los señores del crimen de Nueva York, en unos escenarios que recrean aceptablemente la ciudad pero que podían haber dado más de sí. Las calles se hacen monótonas y



Driver, un clásico

Casi todos los Driver han aparecido en nuestras consolas (GBC, GBA, Wii). Driver Renegade es exclusivo de 3DS. Y acaba de salir Driver San Francisco de Wii.

Completando el garaje para las carreras

En el modo Carrera tenemos una buena variedad de desafíos disponibles. Podemos escoger entre cualquiera de los coches que hayamos desbloqueado: hay 50, y los conseguimos superando misiones en nivel difícil del Modo Historia y ganando pruebas en Carrera.







A medida que recibas golpes, se irán acumulando los daños recibidos en forma de llamas. La voz en off te irá diciendo que no lo aguanta más, y tendrás que visitar el taller.



En Modo Historia nos dan un coche para cada misión, mientras que en Carrera podemos elegir entre los que hayamos desbloqueado. ¡Y hay hasta un tanque!

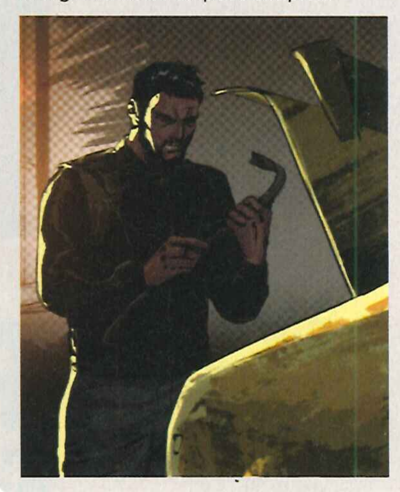


De paseo por la ciudad

El juego transcurre en Nueva York. Sin peatones, pero con tráfico. Evita chocar con ellos y no pierdas de vista los talleres del mapa.

Hilando la trama

Entre misión y misión aparecen unas viñetas animadas que desarrollan el argumento del juego. Su realización es muy buena, y además los diálogos están perfectamente doblados. Eso sí, el argumento es un poco simplón.



demasiado similares, los edificios aparecen de repente de la nada al ir avanzando con nuestro coche, y en general parece que a la ciudad le falta algo de vida.

¡A por ellos!

Lo más divertido es perseguir los coches de los malos y golpearlos hasta acabar con ellos. Cuantos más impactos reciban, más dañado lo veremos, hasta que arda en llamas y explote. Como también puede sucedernos eso a nosotros, es fundamental buscar en el útil radar del juego el símbolo de los talleres. Basta con pasar delante de ellos para recuperarnos. También es importante usar la barra de ira, que se llena a medida que colisionamos con vallas, señales, haciendo el cabra, y nos sirve para meter el turbo y no perder de vista a los coches enemigos.

En general las misiones son divertidas, pero su duración es un problema: en sólo dos o tres horas habréis completado el Modo Historia. Eso sí, tenéis el modo Carrera, para realizar pruebas callejeras contra otros coches controlados por la CPU: llegar primero a la meta, derribar todo lo que encontremos a nuestro paso, destruir los demás coches, etc. Una pena que falte el multijugador, habría sido la guinda.

Los seguidores de la saga lo disfrutaremos seguro, pero quizá nos quedemos con ganas de más. En ese caso habrá que echar mano del San Francisco...

ES DIVERTIDO PERSEGUIR LOS COCHES DE LOS MALOS Y GOLPEARLOS.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆

Escenarios y coches lucen bien, pese a algunos problemas, y los cómics argumentales son buenos.

Diversión ★★★☆

Es bastante divertido mientras dura, las persecuciones molan y hay buena acción sobre ruedas.

Multijugador

Incomprensiblemente, no hay ningún tipo de multijugador. Hubiera estado bien en el modo Carrera.

Duración ★☆☆☆

El Modo Historia dura un suspiro, y el Carrera es variado y tiene su gracia pero acaba cansando.

Lo mejor y lo peor

Las persecuciones del Modo Historia. La narración a través de viñetas animadas.

Demasiado corto y sin multijugador. La ciudad podría tener algo más de chispa.

Nuestra opinión

Una experiencia breve pero intensa

Driver: Renegade 3D da la impresión de haberse quedado un poco a medias. Su base jugable y gráfica es buena, pero se queda demasiado corto en cuanto a contenidos. Aún así, lo que proporciona se disfruta bastante.

Te gustará...

Más que...



Asphalt 3D

Menos que...

Ridge Racer 3D

Total

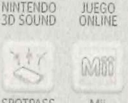
73



- Arcade /Plataformas
- Namco Bandai
- 1 jugador
- Textos en castellano
- Voces ambientales
- 45,95 €
- Ya a la venta
- Argumento

Tres juegos de Pac-Man y tres juegos de Galaga componen esta colección. Los objetivos: comerse los puntos blancos y disparar.



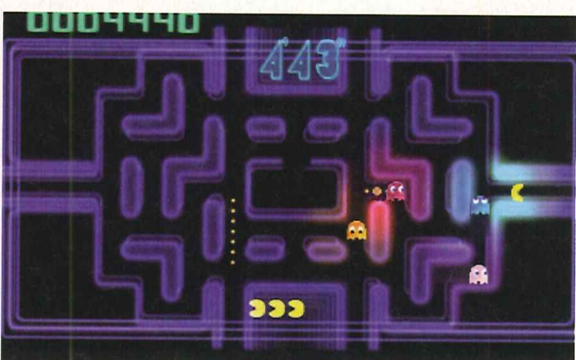




Pac-Man Tilt es un plataformas 2D en el que superamos niveles tratando de conseguir la mayor puntuación posible.



En Galaga 3D Impact puedes apuntar moviendo la consola, o con el botón deslizante si prefieres una experiencia más tradicional.



Pac-Man Championship Edition es el más destacado de los seis juegos: recoge lo mejor del Pac-Man original con aspecto moderno.

EL DATO

Los cuatro juegos clásicos que incluye pueden visualizarse en tres modos de pantalla 3D.

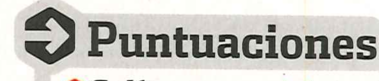
Pac-Man & Galaga Dimensions

El sabor de los salones recreativos renace en 3DS.

Lanzadas en 1980 y 1981 respectivamente, las máquinas arcade de **Pac-Man y Galaga** arrasaron en los salones recreativos y dieron lugar a dos longevas franquicias que siguen vivas hoy día. Y la muestra es este **recopilatorio** que incluye los dos juegos originales, sus remakes **Pac-Man Championship Edition y Galaga Legions** y, además, un juego nuevo de cada franquicia: **Pac-Man & Galaga Dimensions.**

Seis juegos en uno

Los juegos originales de Pac-Man y Galaga están aquí: **cómete todos los puntos** del laberinto en Pac-Man y acaba con las **hordas de naves** en Galaga. Tan simple y divertido como siempre, gracias a la dificultad ascendete que te reta a batir tu **récord de puntos**. Y los dos remakes añaden a la fiesta gráficos mejorados. Pero los nuevos juegos, que deberían ser el principal reclamo, no están a la altura de los clásicos y poco tienen que ver con su espíritu. **Pac-Man Tilt** es un plataformas de avance lateral que hace un uso continuo del giroscopio: moviendo la consola podemos inclinar las plataformas y mover objetos. Debido a esto, no tiene efecto 3D, ya que con tanto movimiento no habría funcionado bien. Los niveles son monótonos y la mecánica no convence. Por su parte, **Galaga 3D Impact** es un shooter en primera persona sobre raíles, entretenido pero lejos de ser brillante. Así que, al final, el valor del cartucho vuelve a estar en la **diversión imperecedera** de los juegos ya conocidos.



Puntuaciones	
Gráficos	★★
Diversión	★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★



Valoración

La diversión arcade de los clásicos es el auténtico valor de está recopilación en la que fallan los juegos nuevos.

Total **73**



7

- Deportivo
- Gameloft
- De 1 a 2 jugadores
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 6,00 €
- Ya disponible
- Argumento

Creamos un personaje y recorremos el mundo visitando todo tipo de campos de golf con diferentes decorados.



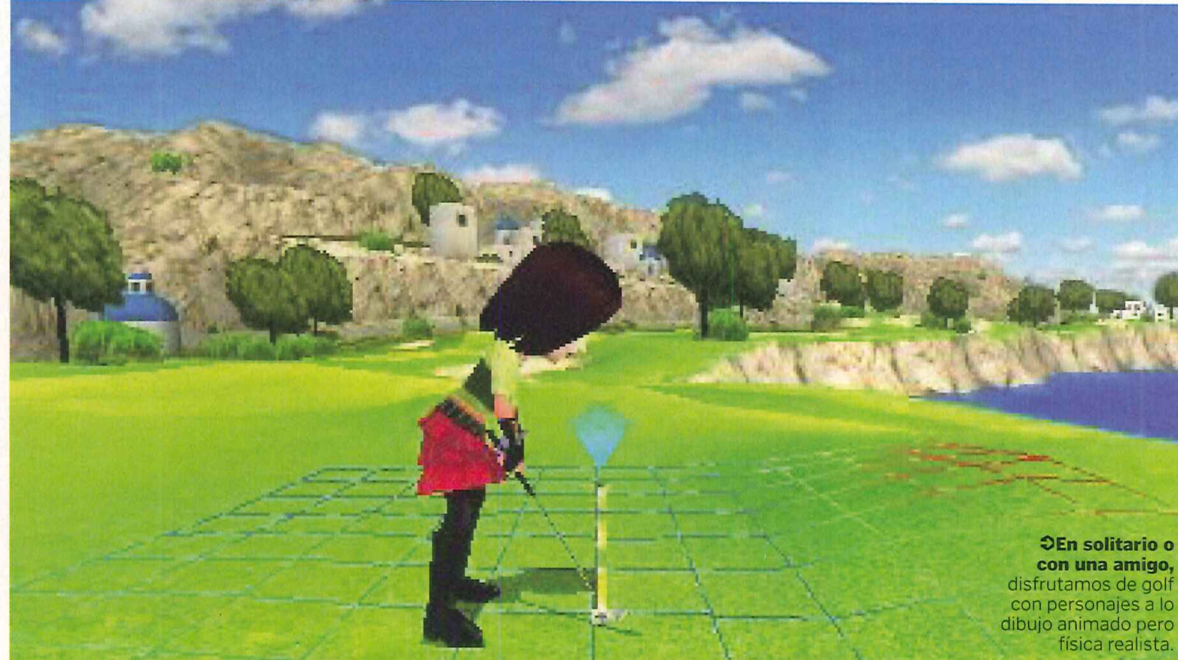




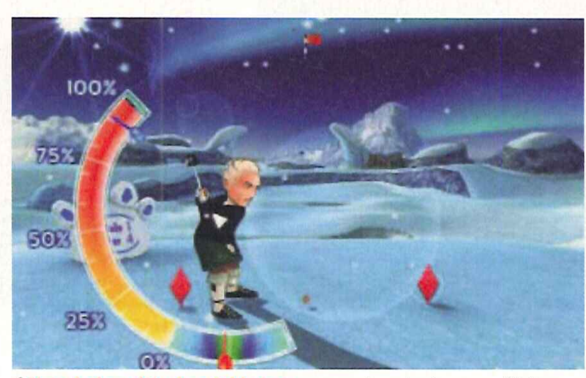




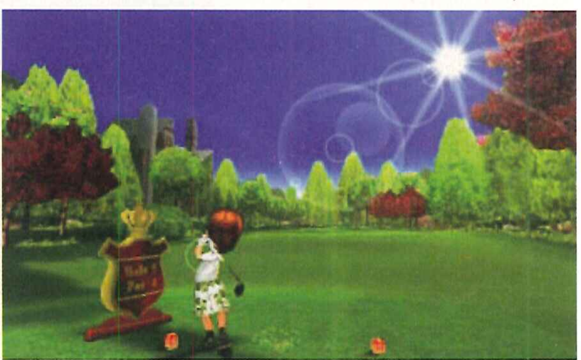
REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE
STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii



En solitario o con una amigo, disfrutamos de golf con personajes a lo dibujo animado pero física realista.



Uno de las virtudes del juego es que el control es sencillísimo. Con unas pocas pulsaciones decimos la orientación y la fuerza.



Hace falta jugar bastante para aprenderse los recorridos, porque a simple vista no es fácil distinguir distancias y obstáculos.

Let's Golf 3D

Este golf estrena los primeros juegos descargables de 3DS.



Aunque la Consola Virtual y los 3D Classics ya cuentan con su catálogo, todavía no se había dejado ver ningún juego **exclusivo de 3DS para la eShop**. Es decir, descargable, hecho para 3DS, pero no un remake, ni una versión actualizada, ni una aplicación (estilo Pokédex 3D).

Todo apuntaba a que una nueva edición de **Megaman Legends** estrenaría este tipo de juegos, pero el proyecto se canceló y ese sitio de honor lo ocupa ahora Let's Golf 3D, que como su nombre indica es de golf en 3D, pero no deja de ser **muy corriente**.

Este título de Gameloft nos ofrece cuatro modos de juego, ocho personajes diferentes y configurables con distintas características y 108 hoyos repartidos en 8 ambientes distintos. Sí, un juego bastante completo, con suficiente variedad y opciones, pero lo dicho, no termina de funcionar.

Pese a todo, engancha

Let's Golf 3D no termina de conseguir que el jugador comprenda los escenarios. Muchas veces es arbitrario y resulta imposible predecir cómo va a reaccionar la bola ante los diferentes tipos de terreno y las pendientes. Por eso veces termina convirtiéndose en un **lanzar la bola sin pensar** y esperar a ver qué pasa. Las 3D tampoco ayudan a visualizar mejor el terreno y en este título aportan más bien poco a la jugabilidad. Menos aún a los gráficos, bastante flojos.

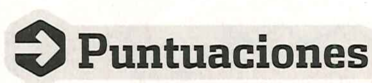
Lo gracioso es que, con todo, uno puede terminar **enganchándose a este golf**. Tiene ese encanto de los juegos flash que sólo te piden que pulses un botón y que pienses poco, pero que acaba atándote durante horas a la pantalla. Con eso y con la posibilidad de que **dos jugadores lo disfruten en una sola consola**, Let's Golf 3D salva el tipo.

EL DATO

Vamos a darte muchos: 8 personajes, 4 modos de juego y 108 hoyos en 8 países.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★☆☆



Valoración

Es el principio de una nueva generación de juegos, pero podemos pedir algo más que un simple arcade de golf, aunque ¡engancha!

Total **60**

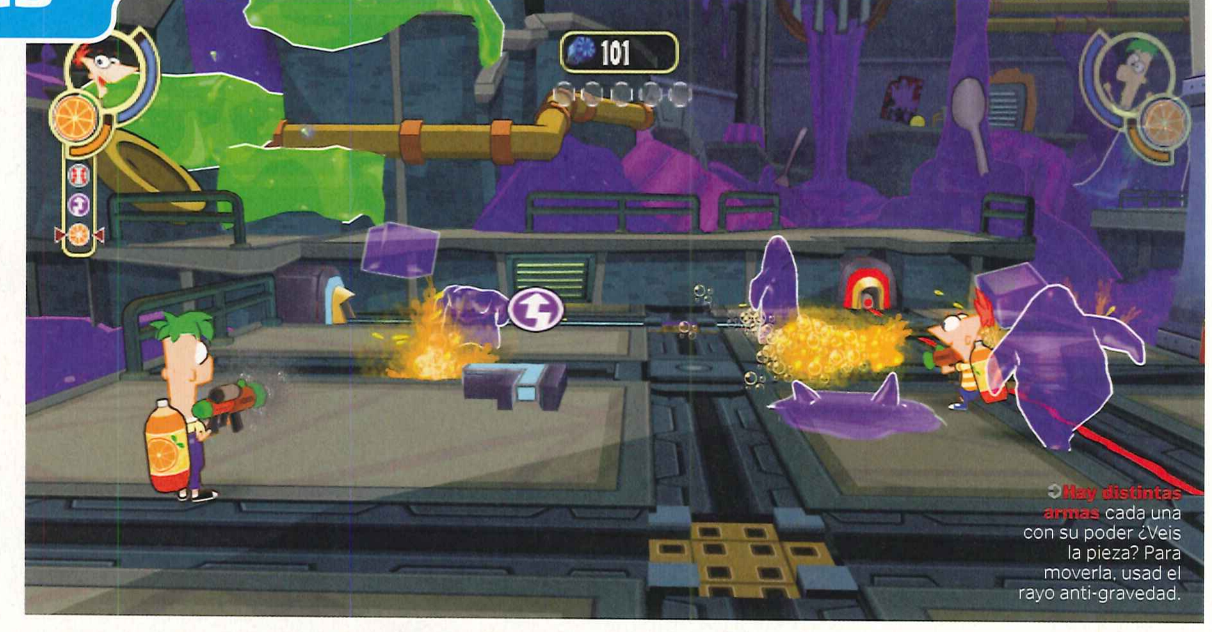




- Plataformas
- Disney Interactive
- 1-2 Jugadores
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 50,95 €
- 16 de septiembre
- Argumento

Phineas y Ferb viajan a un universo en el que el Dr. Doofenshmirtz es más malvado, peligroso y poderoso. ¡Hay que detenerle!

NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE



Hay distintas armas cada una con su poder ¿Veis la pieza? Para moverla, usad el rayo anti-gravedad.





En cada dimensión encontraréis sorpresas diferentes. Esta que veis aquí es un homenaje a los dibujos animados de los años 20.



El juego se controla de manera tradicional con el nunchuk, aunque a veces también tenemos que agitar y mover el mando.



EL DATO

El juego incluye 25 niveles, divididos en 6 dimensiones con ambientaciones distintas.

Phineas y Ferb

A través de la 2ª Dimensión

Dos hermanastros animados y sus locos artefactos...

Phineas y Ferb se han hecho tan famosos en Disney Channel que han dado el salto al cine, y precisamente el film inspira **su primera aventura para Wii**. Como en la peli, viajamos por varias dimensiones disfrutando de unos gráficos que recrean estupendamente **la estética de los dibujos animados**, y manejando a sus protas: los dos geniales hermanastros, **Perry el Ornitorrinco** (en su personalidad secreta de Agente P): Pero, además, en Wii debuta un nuevo personaje: **el Agente T**, una tortuga espía. Y lo mejor es que podemos disfrutar de todo el juego a dobles.

Disparos y puzles

Durante los 25 niveles visitamos todo tipo de mundos, desde uno en blanco y negro como los dibujos animados antiguos hasta el país de los gnomos. Y todos llenitos de saltos y, sobre todo, acción: tenemos que usar a fondo nuestro armamento para acabar con enemigos que nos atacan por doquier. Hay **seis armas**, cada una con poderes únicos muy chulos. Algunas sirven incluso para resolver puzles y **todas se pueden mejorar**, lo cual es un gran aliciente para seguir jugando y descubrir sus nuevas capacidades. Además, como complemento a las fases principales, se incluyen frenéticos niveles en los que volamos y disparamos a todo lo que se mueve, y otros en los que combatimos contra enormes jefes (incluido, claro está, el Dr. Doofenshmirtz). Un juego muy variado, pero también **muy fácil**, algo comprensible ya que está pensado para el público infantil. Lo que no es tan justificable es que sea tan corto: en **unas 4 horas** lo habréis terminado, y sólo queda encontrar las monedas ocultas de cada nivel, a no ser que quieras rejugarlo junto a un amigo.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★☆☆☆

Valoración

Todo el carisma de los dibujos en un título cooperativo bonito, divertido... y cortísimo. Ideal para los más peques.

Total **78**



- Deportivo
- Namco Bandai
- De 1 a 2 jugadores
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 40,95 €
- Ya disponible
- **Argumento**
  Participa en siete disciplinas deportivas diferentes: béisbol, boxeo, fútbol, tiro con arco, baloncesto, esquí y parapente.





El boxeo es donde mejor funciona el sistema de dos lápices, uno para cada puño y con opción de cubrirnos.



El parapente consiste en usar los dos lápices táctiles para movernos a izquierda o derecha y recoger los puntos que podamos.



En el béisbol, nosotros bateamos las bolas que nos lanzan. Con la mano izquierda preparamos el bate, y con la derecha golpeamos.

Dual Pen Sports

Coge dos stylus... y a hacer deporte en la pantalla táctil.

Lo que más llama la atención de Dual Pen Sports es sin duda su curiosa jugabilidad: en la caja se incluyen **dos "lápices táctiles deportivos"**, pensados para ser usados al mismo tiempo, uno en cada mano, en **los 7 deportes** que forman el título: béisbol, boxeo, fútbol, tiro con arco, baloncesto, esquí y parapente. Suena interesante lo de jugar con dos lápices a la vez, ¿eh? Lo cierto es que es algo intrigante y diferente, pero al final acaba siendo meramente anecdótico en la mayoría de deportes, que podrían controlarse con la misma precisión con un solo stylus. La mecánica de cada disciplina es muy similar: **en la pantalla táctil hay dos zonas**, y pulsando la parte izquierda preparamos el movimiento que vamos a realizar con la derecha. Por ejemplo, con la izquierda cogemos carrerilla para chutar en fútbol o atrapamos el balón que nos pasan en baloncesto, mientras que con la derecha lanzamos a portería y a canasta. **En boxeo la cosa es más interesante**, ya que los dos lápices emulan acertadamente los puños del personaje.

Sencillez a dos manos

Sin embargo, los 7 deportes no pasan de ser **minijuegos simples**. No son partidos, si no pequeñas muestras del deporte en sí como batear las bolas que nos lanzan en béisbol y disparar a balón parado en fútbol. **Jugar con un amigo** se hace más divertido, aunque sólo podemos jugar a dobles en cuatro de los siete deportes. También tenemos el modo "Desafío de hoy", que nos propone **un reto especial** en alguno de los deportes cada día del calendario, y los "Ejercicios táctiles", para que agilicemos nuestro dominio de los dos lápices simultáneos. Pero, aún así, el juego sabe a poco.

EL DATO
El juego está formado por siete deportes, y cuatro de ellos pueden jugarse con un amigo.



Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆☆
Diversión	★★☆☆☆
Multijugador	★★☆☆☆
Duración	★★☆☆☆

Valoración
La jugabilidad con dos lápices táctiles es interesante, pero no está muy explotada en este juego. Le faltan profundidad y variedad.

Total **66**

¿Eres uno de los embajadores 3DS?

Si compraste la consola antes del 11 de agosto, la respuesta es sí. Y desde ya puedes descargar gratis 10 clásicos de NES. Te lo contamos.



+info
Puedes descargarte un **certificado oficial de Embajador** desde la eShop y activar las notificaciones para este programa.

Tras la reciente reducción en el precio de Nintendo 3DS, la compañía japonesa puso en marcha el Programa Embajadores, con el que buscaba compensar de la mejor forma posible a todo aquellos que compraron la consola antes de la rebaja.

La idea es muy sencilla: todos los 'embajadores' recibirán de forma gratuita **20 juegos descargables a través de la eShop**: 10 juegos de NES, que están disponibles desde el 1 de septiembre, y otros 10 de Game Boy Advance, que llegarán antes de final de año. ¿Cómo saber si eres uno de esos embajadores? Fácil, **si compraste tu 3DS antes del 12 de agosto de 2011, tú también eres un embajador de 3DS**. Pero existen tres posibilidades para demostrarlo:

•Si entraste en la tienda eShop antes de esa fecha, todo es más sencillo: eres embajador y puedes descargarte tu certificado oficial en cualquier momento.

•Si no entraste en la eShop, aun así podrás acreditar que compraste la consola si tienes algún código de amigo. Para ello te proponemos que contactes con Nintendo España si tienes dudas.

•Si no cumples ninguno de los dos primeros requisitos, también podrás obtener estos juegos si tienes el ticket o la factura original de compra de la consola. De nuevo te pedimos que en ese caso contactes con Nintendo España.

Y ahora, a bajar los juegos

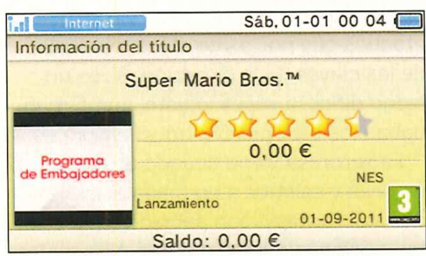
Es el momento de comprobar que has sido reconocido como embajador. Los juegos de este programa se agregan



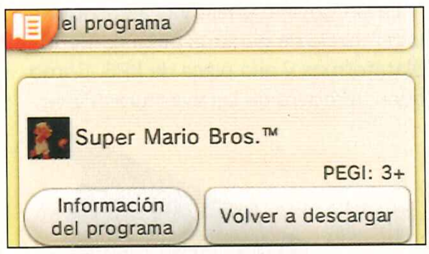
Hay dos juegos de Zelda para descargar entre los 10 primeros títulos. Todo un regalo de cumpleaños.



Todos los juegos del Programa Embajadores saldrán más adelante a la venta a un precio todavía por definir.



Queda claro: son gratis. Si eres uno de los embajadores, los juegos te salen sin coste alguno.



Esta es la pestaña desde la que descargar los 10 primeros títulos que componen el programa.

LOS JUEGOS APARECEN EN LA LISTA DE TÍTULOS YA DESCARGADOS DE LA ESHOP.

directamente a la **lista de programas comprados con tu 3DS en la eShop**. Sólo tienes que llegar a esa lista y descargártelos sin más. Te explicamos cómo hacerlo, paso a paso.

•Primero, actualiza el firmware de tu consola. El botón para actualizarla está en el menú de 'Ajustes', dentro de la pestaña de 'Otras opciones'. Conéctate a internet y sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.

•A continuación, entra en la eShop. Como te decimos, ya debes tener los programas registrados en tu consola, así que dirígete directamente a tu lista de 'programas descargados'. Puedes encontrar esa lista desde la pestaña del 'Menú' de la eShop. Una vez desplegado, ve a 'Configuración/Otras opciones' y luego pulsa 'Programas descargados'. Ahí es donde aparecerá la fantástica lista con los diez juegos de NES (que te detallamos en el cuadro de la derecha). Pulsa el botón 'Descargar otra vez' en cada juego, y se bajarán en tu consola completamente gratis.

LOS 10 PRIMEROS

No hay dudas, bájatelos todos. Pero fíjate en esto para saber cuál tener primero...

MARIO & YOSHI

Un frenético **juego de puzles** al estilo de Tetris o Doctor Mario, con los personajes clásicos de Super Mario. No rebosa originalidad, pero es entretenido.

ZELDA 2: THE ADVENTURE OF LINK

Un título diferente dentro de la saga. Nintendo apostó por conceptos novedosos en esta entrega, como la **perspectiva lateral,** aunque mantuvo el resto de señas del primer Zelda. Acompaña a Link en la búsqueda de la Trifuerza para despertar a la princesa de su letargo.



NES OPEN TOURNAMENT GOLF

Un golf aparentemente sencillito en el que Mario, Peach y compañía ponen la cara. Pero a la hora de jugar debes tener en cuenta desde el viento hasta las pendientes, en tres campeonato internacionales.

WRECKING CREW

Una maravilla arcade en la que Mario se dedica básicamente a romper cosas. Martillo en mano, tenemos que esquivar enemigos, y encontrar el camino más destructivo entre andamios y escaleras.

'METROID'

El primer juego de Samus para NES ya daba señas de la grandeza de la saga. En esta aventura, la exploración ya tiene gran peso.





SUPER MARIO BROS.

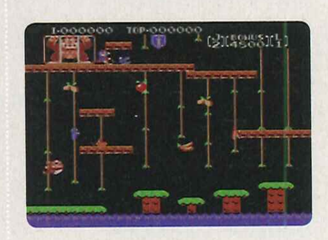
El primero, el clásico, el plataformas que lo empezó todo. Mundos y mundos de nostalgia y diversión en los que aplastar goombas, meterse por tuberías y zampar champiñones y flores de fuego. Redescubre uno de los juegos más populares.

BALLOON FIGHT

Este arcade recuerda al "tú la llevas". Manejas a un piloto de globos con el objetivo de hacer explotar los globos de los demás antes de que ellos exploten el tuyo.

DONKEY KONG JR.

El clásico Donkey Kong, en el que Mario intenta rescatar a la damisela en apuros esquivando barriles en los andamios, cambia de tercio: ahora Donkey es la víctima, Mario el secuestrador y el retoño del mono, el rescatador.



THE LEGEND OF ZELDA

¿Te acuerdas de cuando Link podía lanzar su espada? Si no, este juego te refrescará la memoria. La primera entrega de la saga venía cargada con cantidades ingentes de enemigos, pero ya se intuían en él los puzles, la exploración y los inteligentísimos objetos. Hace ya 25 años comenzó nuestro intrépido viaje por Hyrule...

ICE CLIMBER

Todos conocemos a sus protagonistas gracias a Smash Bros., pero no olvidéis que vienen de un estupendo arcade de plataformas en scroll vertical.

El Top de la eShop

LLÉVATELO GRATIS

Pokédex 3D
(Aplicación)



Una maravillosa base de datos de Pokémon Blanco y Negro. Aprovecha las cartas AR que publicamos este mes.

EL MÁS BARATO

GO Series Dark Spirits (2€)



Un shooter de scroll lateral con un buen nivel de dificultad: te mantendrá entretenido por un precio módico.

EL MÁS CARO

Shantae: Risky's Revenge (12€)



Insistimos: serán los 12 euros mejor invertidos para vuestra DS o 3DS. Uno de los mejores juegos de la portátil.

EL MÁS DESCARGADO

3D Classics Excitebike



Fue uno de los regalos de Nintendo para estrenar la eShop y todos los primeros compradores lo tenemos.

EL MÁS VALORADO

Legend of Zelda: Link's Awakening

De las 473 críticas que ha recibido, 381 le dan las 5 estrellas que seguramente se merece. Gran aventura de Link.

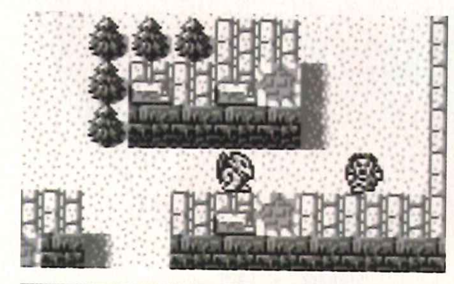
Consola virtual Precio 4 € Estreno 25/8/2011 Género Plat./Acción Edad +7 años Jug. 1 Textos Inglés

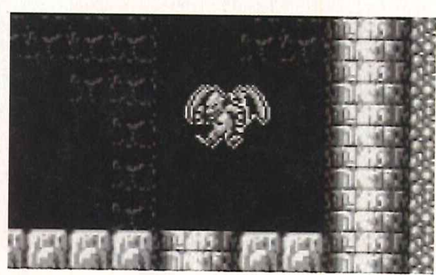
Gargoyle's Quest

Aquí llega el digno heredero de Ghosts 'n' Goblins...



+info
Su publicidad original decía "con gráficos tan realistas que olvidarás que sólo es un juego". No exageremos, pero algunas texturas están muy logradas.









La Game Boy apenas tenía un añito cuando salió a la venta Gargoyle's Quest, y posiblemente no sea uno de los primeros juegos que te vengan a la cabeza al recordarla. Por eso, 3DS le da una merecidísima segunda oportunidad que vamos a aprovechar.

En Gargoyle's Quest vas a encontrar una mezcla de géneros poco corriente: plataformas y una pizca de RPG. Como buen heredero de las aventuras de Sir Arthur, Firebrand, la gárgola que protagoniza el juego, se mueve por unos niveles de plataformas magníficamente diseñados y puede presumir de un buen arsenal de ataques y habilidades. Por supuesto, puede saltar y volar durante un tiempo limitado y justamente la precisión cirujana en los saltos y al esquivar ataques que nos exige el juego es una de las claves de la diversión. Sí, es un juego difícil, a veces injusto, como mandaban los cánones por aquel entonces.

La sorpresa viene cuando terminamos un nivel y salimos a un mapa al estilo de Final Fantasy: con poblados que visitar, misiones que completar, personajes con los que hablar, objetos que recoger y combates aleatorios en perspectiva lateral. En esos intermedios mejoramos las características de vuelo, resistencia y ataque del protagonista, como en cualquier otro RPG.

La estupenda música, que recuerda a un órgano de iglesia, le pone la guinda a un juego eterno que nos recuerda por qué nos gustaba tantísimo la Game Boy.

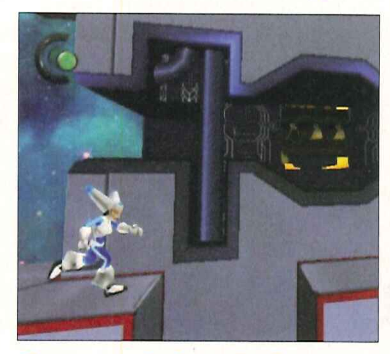
Valoración ★★★★



UNA MEZCLA DE GÉNEROS POCO CORRIENTE: PLATAFORMAS Y UNA PIZCA SUTIL DE RPG.

Wii Ware

Precio 1000 p **Estreno** 25/8/2011 **Compañía** Object Vision **Género** Puzle-Plataformas **Edad** +7 **Jug.** 1



Aya and the Cubes of Light

En este juego de plataformas y puzles recorremos niveles cúbicos jugando con la gravedad y la inercia. La mecánica y el diseño de niveles son magníficos y con un nivel de dificultad muy digno que te puede tener mirando a la pantalla pensando qué es lo que toca hacer durante un buen rato.

Lamentablemente, apuesta por un control por movimiento innecesario y engorroso. Si te crees capaz de no aburrirte de mover una y otra vez el mando para saltar, abrir puertas y activar interruptores, es un juego impecable.

Valoración ★★★

DSiWare

Precio 500 p/5€ **Estreno** 5/8/2011 **Compañía** Circle **Género** Rol/Acción/Disparos **Edad** +12 **Jug.** 1



The Lost Town The Dust

Con una mecánica simple basada exclusivamente en el control táctil, este juego construye un RPG de acción original y divertido.

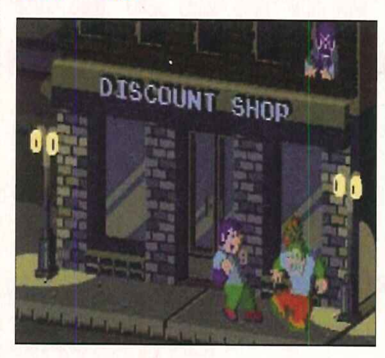
Cuenta la historia de un poblado de supervivientes tras una plaga de monstruos. Nuestro personaje debe salir del campamento para explorar, matar monstruos y encontrar otros supervivientes. Podemos contratar mercenarios que nos acompañen en la caza o que defiendan el poblado.

Un título muy disfrutable que cualquier jugador con gusto por el rol puede aprovechar.

Valoración ★★★

3D Classics

Precio 5€ **Estreno** 18/8/2011 **Compañía** Nintendo **Género** Lucha **Edad** +7 **Jug.** 1



Urban Champion

El juego respiraba buen rollo con sus peleas callejeras entre tipos con aspecto simpaticón y vecinos enfadados. Pero una vez te pones a jugar, machacar el botón del puñetazo no es tan divertido...

Y aún así hay que reconocerle una gran virtud a esta adaptación: estéticamente consigue un efecto fantástico. Algo tienen las 3D y los píxeles gordos para casar tan bien. En Urban Champion una de las claves ha sido la decisión de abandonar el scroll lateral en algunos niveles para darle más profundidad. Pero los juegos son para jugarlos, no para mirarlos.

Valoración ★

DSi Ware

Precio 800 p/8€ **Estreno** 18/8/2011 **Compañía** Circle **Género** Carreras/Arcade **Edad** +3 **Jug.** 1



Moto eXtreme

Que levante la mano el que nunca haya echado alguna partida a uno de estos adictivos juegos en los que tenemos que equilibrar a la moto y un motorista-pelele para llegar hasta la meta. Pues bien, aquí tienes uno de ellos para tu portátil mezclado con una pizca de juego de plataformas.

El diseño de los niveles, que recorremos de arriba abajo y de izquierda a derecha para recoger todos los objetos, es correcto y los controles responden bien. Engancha como siempre, pero aporta también lo de siempre. Si te mola la propuesta, ya sabes...

Valoración ★★

Nuestra selección



PLANTAS CONTRA ZOMBIS

Popcap. 800P. Acción/Av. +12

Magnífico juego de estrategia tipo tower defense, en el que tenemos que evitar que los zombis crucen nuestro jardín colocando todo tipo de plantas que les bloqueen el paso.



ART ACADEMY: SEGUNDO SEMESTRE

Nintendo. 800P. Educativo +6

Si has ya has agotado Art Academy y pensabas que tu talento no podía ir a más, aquí viene una nueva tanda de lecciones para que perfecciones tu técnica, con clases más avanzadas y un modo pintura libre.



PUZZLE LEAGUE

Nintendo. 500P. Puzle. +3

Conecta las fichas de colores para eliminarlas y evita que se acumulen hasta tocar la parte superior de la pantalla. Así de simple, como Tetris. Contiene varios modos y opciones para que lo juegues como prefieras.



MIGHTY FLIP CHAMPS!

WayForward. 800p. Plat. +3

Una mezcla de puzles y plataformas en la que jugamos con un personaje en dos pantallas a la vez y en dos escenarios diferentes. Un reto para la vista y para los reflejos que nadie debería perderse en DSiWare.



MIGHTY MILKY WAY

WayForward. 800p. Puzle +7

Si unimos el concepto de Super Mario Galaxy con un juego de golf, el resultado sería más o menos este. Un juego de puzles estupendo en el que jugamos con las leyes de Newton para movernos de galaxia en galaxia.



SHANTAE: RISKY'S REVENGE

WayForward. 1200p. Puzle +12

Posiblemente el mejor juego disponible en DSiWare. Una aventura en 2D con gráficos maravillosos que no tiene nada que envidiar a los juegos que se venden en las tiendas.

DSiWare

Selección Wii

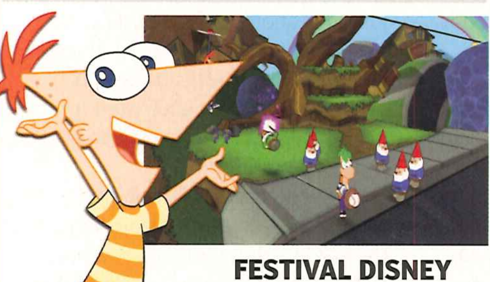
Wii sigue tranquila, cosa que cambiará el mes que viene. Atentos a la rebaja de Twilight Princess y Mario Galaxy.



3 APUESTAS ANIMADAS



Phineas & Ferb



FESTIVAL DISNEY
Los hermanastros de Disney se salen con un loquísima aventura para dos jugadores.

Cars 2



¡A CORRER!
Revive la peli y participa en el Campeonato Mundial con este veloz juego.

Disney Epic Mickey



AVENTURÓN
Mickey protagoniza un de los mejores juegos de Wii. ¡Qué gran aventura plataformera!

Plataformas



De Blob 2
THQ · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un plataformas 3D en el que vas coloreando los escenarios a tu paso. ¡Y esta secuela incluye zonas 2D!
Puntuación 86



Donkey Kong Country Returns
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.
Puntuación 94



Kirby´s Epic Yarn
Nintendo · 50,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Kirby se convirte en hilo en un juego de plataformas 2D de desarrollo clásico y gráficos preciosos. Para dos jugadores.
Puntuación 88



New Super Mario Bros. Wii
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



Sonic Colours
SEGA · 59,95 € · +3 años · 1-2 jugadores
Con este plataformas que mezcla 2D y 3D de manera brillante, Sonic firma su mejor juego de Wii. Imprescindible.
Puntuación 93



Super Mario Galaxy (P)
Nintendo · 25,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Una aventura de plataformas maravillosa y un delicioso derroche de imaginación. De lo mejor de Wii, al mejor precio.
Puntuación 99



Super Mario Galaxy 2
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta
Puntuación 100

Deportivos



Mario Strikers Charged Football (P)
Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Recuperamos este divertidísimo juego de fútbol en la nueva línea Nintendo Selects. ¡Con nuevo precio!
Puntuación 86



Mario Kart Wii
Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98



Mario Sports Mix
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-4 online)
Mario y sus colegas practican basket, voleibol, balón prisionero y hockey. Con remates especiales, items y multi total.
Puntuación 86



PES 2011 (P)
Konami · 19,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-8 online)
El juego de fútbol más realista y profundo de Wii vuelve con un control aún más perfecto y más modos de juego.
Puntuación 91



PGA Tour 12 Masters
EA Sports · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (4 online)
Añade a Wii MotionPlus la Wii Balance Board y tendrás el juego de golf más realista del universo. Ah, y difícil.
Puntuación 86



Wii Sports (P)
Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que acompañó a Wii en su lanzamiento, ahora a precio reducido. Cinco deportes e infinitas horas de diversión.
Puntuación 92



Wii Sports Resort
Nintendo · 59,95 € + Wii MotionPlus · +7 años · 1-4 J.
12 deportes con el control preciso que pone en juego Wii MotionPlus. Ideal para divertirse sólo o en compañía.
Puntuación 95



WWE All-Stars
THQ · 39,95 € · +16 años · 1-4 Jugadores
Mitos como Hulk Hogan se las ven con las estrellas actuales en la versión más exagerada y divertida del wrestling.
Puntuación 81

Acción



Call of Duty Black Ops
Activision · 50,95 € · +18 años · 1 Jug. (2-8 online)
Vive intensas misiones de combate durante la Guerra Fría en el shooter más espectacular de Wii. El online es brutal.
Puntuación 92



Conduit 2
SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 Jugador (12 online)
Detén una invasión alien usando armas futuristas y personalizando a tu héroe. Y después... ¡lánzate con él al online!
Puntuación 88



Goldeneye 007
Activision · 39,95 € + mando · +16 · 1-4 j. (8 online)
Daniel Craig es James Bond en el juego de disparos más flipante, intenso y completo del catálogo de Wii.
Puntuación 93



No More Heroes 2 (P)
Rising Star · 39,95 € · +18 años · 1 Jugador
Vuelve Travis en una aventura llena de acción, humor, katanas... ¡y encima manejas a otros dos personajes!
Puntuación 94

N Nueva entrada · P Precio económico

¡Envíanos tus favoritos!
MÁNDANOS una lista de tus 10 juegos favoritos para DS o Wii a nintendoaccion@axelspringer.es

TOP 10

Vuestra lista está dominada por las aventuras plataformeras... pero atención, porque Xenoblade va subiendo. ¡Y en nuestra lista ya es el indiscutible número 1!

DOS TIPOS DE ROL

XENOBLADE es el mejor juego de rol puro del catálogo de Wii. Pero otro titán, **Monster Hunter Tri**, tiene mucho que decir para los que prefieren la acción con elementos roleros. ¿Cuál de estas **dos maravillas** nos parece mejor juego?

Xenoblade Chronicle VS Monster Hunter Tri



▼ Maravilla para un sólo jugador.
▲ Escenarios de belleza única.
▼ Monstruos impresionantes.

▲ El mejor juego online de Wii.
▼ Escenarios bonitos... y otros no.
▲ Monstruos más impresionantes.

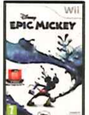


Super Smash Bros. Brawl
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1-4 (2-4 online)
Los combates más flipantes que probarás en cualquier consola. Incluyen modos y extras como para jugar dos vidas...
Puntuación 97

Aventura + RPG



Animal Crossing (P)
Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 J. (2-4 online)
Comienza una nueva vida en tu Wii, en un tranquilo pueblo donde la vida es sólo placer. ¡Y ahora con nuevo precio!
Puntuación 94



Disney Epic Mickey
Disney · 49,95 € · +7 años · 1 Jugador
Una preciosa aventura de plataformas 3D con Mickey como protagonista... y todo un homenaje a la historia de Disney.
Puntuación 90



LEGO Piratas del Caribe
Disney · 49,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
Revive las cuatro pelis de la saga al estilo LEGO: plataformas, acción, puzles, partidas a dobles y mucho humor.
Puntuación 80



Metroid Other M
Nintendo · 50,95 € · +16 años · 1 Jugador
Samus vuelve con combates más intensos, saltos, mucha exploración... Y una historia que lo desvela todo sobre ella.
Puntuación 94



Monster Hunter Tri
Capcom · 49,95 € · +16 años · 1 J. (4 online)
Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.
Puntuación 95



Phineas y Ferb (N)
Activision · 59,95 € · +12 años · 1-8 jugadores
La versión más completa del rey de los juegos musicales: incluye un nuevo modo aventura y apuesta por el rock duro.
Puntuación 91



Xenoblade Chronicles
Nintendo · 64,95 € + Wii Plus · +12 años · 1 J.
El rol del siglo XXI: combates en tiempo real para un juego con una gran historia y de enorme calidad gráfica.
Puntuación 90



Zelda Twilight Princess (P)
Nintendo · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más alucinante, con los mejores gráficos, la mejor historia ¡y funciones únicas para el mando! Y nuevo precio.
Puntuación 99

Varios

Just Dance 2
Ubisoft · 44,95 € · +3 años · 1-4 jugadores
Cuarenta nuevas canciones, desde clásicos a temas actuales, con sus pasos de baile característicos. Un rompepistas.
Puntuación 75



Mystery... El incidente Malgrave
Nintendo · 49,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Usa tus dotes de observación para descubrir el misterio de esta aventura gráfica. O juega ayudado por tres amigos.
Puntuación 71



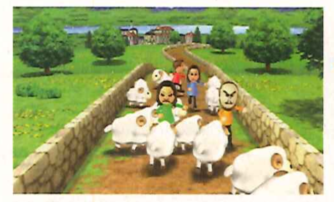
Wario Ware Smooth Moves (P)
Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Los microjuegos de Wario vuelven a la actualidad porque ahora cuestan muuucho menos. ¿Aun no los probaste?
Puntuación 88

Wii Party
Nintendo · 49,95 € + mando · +3 años · 1-4 j.
El Party Game más completo, con juegos diversos y más de 80 minijuegos. Triunfará en todas tus fiestas.
Puntuación 90



Wii Play Motion
Nintendo · 49,95 € + mando · +7 años · 1-4 j.
12 minijuegos protagonizados por los Mii que aprovechan la precisión de Wii Motion Plus. Con mando Wii Plus incluido.
Puntuación 82

LOS 3 MEJORES PARA... QUE TE ODIEN TUS VECINOS



Wii Party Monta un fiesta con este juego y la liarás... ¡hasta el mando hace ruidos de animales!



Guitar Hero Warriors of Rock Los mejores grupos de la historia del rock suben los decibelios.



PES 2011 Cuando marques en el último minuto, te oirán cantar gol hasta en China.

TOP LECTORES



1. Super Mario Galaxy 2 — Igual
2. Donkey Kong Country Returns — Igual
3. Disney Epic Mickey — Sube
4. Sonic Colours — Sube
5. Xenoblade Chronicles — Novedad
6. FIFA 11 — Sube
7. LEGO Piratas del Caribe — Baja
8. Conduit 2 — Sube
9. Zelda Twilight Princess — Sube
10. Super Smash Bros. Brawl — Baja

TOP REDACCIÓN



1. Xenoblade Chronicles — Sube
2. Donkey Kong Country Returns — Baja
3. Monster Hunter Tri — Sube
4. Super Mario Galaxy 2 — Sube
5. Goldeneye 007 — Sube
6. Disney Epic Mickey — Sube
7. Conduit 2 — Sube
8. No More Heroes 2 — Sube
9. Wii Play Motion — Baja
10. Sonic Colours — Baja

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Selección DS



DS cede protagonismo a 3DS y no tiene novedades destacables. El mes que viene, cambiará la cosa.

3 APUESTAS ROLERAS

Solatorobo





POR LAS NUBES
El perro Red es el héroe del juego de rol más original de los últimos meses.

Dragon Quest VI



GRAN REMAKE
Un juego de rol clásico de SNES que renace en DS con preciosos gráficos y un profundo desarrollo.

Golden Sun



QUÉ BONITO
Gráficos 3D y unos puzles geniales para un pedazo de juego que no debes dejar escapar.

Plataformas

New Super Mario Bros.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación **97**

Sonic Colours



SEGA · 29,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D que enriquece la mecánica clásica (y veloz) de Sonic con los nuevos poderes que nos otorgan los wisps.
Puntuación **85**

Deportivos

Cars 2



Disney · 40,95 € · +3 años · 1-4 Jug.
Compite por todo el mundo con los héroes de la peli en carreras... ¡y supera originales fases de sigilo al volante!
Puntuación **75**

FIFA 11 (P)



EA Games · 29,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
Con todas las licencias importantes y un pulido sistema de juego, es el mejor exponente de fútbol portátil.
Puntuación **82**

Mario Kart DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación **98**

Sonic & Sega All Stars Racing (P)



SEGA · 25,95 € · +7 años · 1-4 J. (4 online)
Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.
Puntuación **84**

Acción

Batman el Intrépido Batman (P)



Warner · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Conviértete en Batman, y deja que Robin y los colegas te echen una mano. Si tienes la de Wii, ¡nuevo personaje!
Puntuación **82**

Call of Duty Black Ops



Activision · 40,95 € · +16 años · 1-6 J. (6 online)
Nos sumergimos en la Guerra Fría con un juego de acción intensa y un multijugador de gran calidad.
Puntuación **83**

Capitán América



SEGA · 39,95 € · +12 años · 1 jugadores
El Centinela de la Libertad usa su escudo en una apañada mezcla de acción y saltos. Lástima que sea cortito.
Puntuación **75**

Goldeneye 007 (P)



Activision · 29,95 € · +16 años · 1-6 J. (6 online)
Revive el argumento de la mítica peli en una campaña... un pelín corta. Lo mejor, sus completos modos online.
Puntuación **80**

Aventura + RPG

Dragon Quest VI



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Geniales combates por turnos, una gran historia y bonitos escenarios 2D. ¡Y además llega en castellano!
Puntuación **85**

Dragon Quest IX



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1-4 J. (4 online)
El mejor juego de rol clásico de DS: bonito, profundo, divertido, gracioso, emotivo... ¡y con un multijugador histórico!
Puntuación **96**

Ghost Trick Detective Fantasma



Capcom · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Cada escena del crimen es un puzle en esta innovadora aventura en la que un fantasma ha de impedir asesinatos.
Puntuación **86**

Golden Sun Oscuro Amanecer



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
La mítica saga debuta en DS con un juego de rol que añade puzles a un desarrollo tan eficaz como poco innovador.
Puntuación **85**

Harvest Moon Islas del Sol



Namco Bandai · 40,95 € · +3 años · 1 Jugador
Crea y dirige cada detalle de tu granja, desde los cultivos al ganado... Y puedes comerciar online con otros jugadores.
Puntuación **82**

Inazuma Eleven



Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que inspiró la serie mezcla rol con partidos de fútbol estratégicos. ¡Lleva al instituto Raimon a lo más alto!
Puntuación **90**

Kingdom Hearts Re:coded



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Los mundos de Disney son el escenario de un juego de rol de acción que destaca por la variedad de su desarrollo.
Puntuación **88**

Mario & Luigi Viaje al Centro de Bowser



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
La magia de Mario en un juego de rol único por su variedad y sus dinámicos combates. ¡Y también juegas con Bowser!
Puntuación **92**

N Nueva entrada · P Precio económico

HÉROES... Y RIVALES

MARTILLO Y ESCUDO se enfrentan en este duelo: el Capitán América y Thor han contado este verano con dos dignísimas **aventuras de acción** para la DS. Pero, aunque los dos son miembros de **Los Vengadores**, a nosotros nos ha dado por enfrentarlos aquí mismo...

Capitán América VS Thor



Capitán América
▼ Gráficos 3D muy curiosos.
▼ El Capi es un buen luchador.
▲ Dosis de sigilo y saltos.

Thor
▲ Preciosos sprites en 2D.
▲ Thor es... el más poderoso.
▼ Todo es pegar y pegar.

LEGO Ninjago



Warner · 40,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
La famosa línea de juguetes inspira una entretenida aventura de acción que, además, tiene un buen multijugador.
Puntuación 72

Okamiden



Capcom · 40,99 € · +12 años · 2 Jugadores
Ambientada en un bello Japón medieval y con el original uso del pincel mágico, esta aventura es de lo mejor de DS.
Puntuación 90

Pokémon Blanca y Negra



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Un mundo en 3D, 150 nuevos Pokémon, combates triples y alucinantes opciones online. El Pokémon perfecto.
Puntuación 94

Pokémon Oro y Plata



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 J. (2-20 online)
Dos grandes continentes por explorar en la aventura Pokémon más larga ¡Y trae el imprescindible Pokéwalker!
Puntuación 99

Pokémon Ranger Trazos de Luz



Nintendo · 40,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
Viaja a la región de Oblivia y encárgate de los malvados Nappers en 52 misiones y con más de 300 Pokémon.
Puntuación 90

Solatorobo



Namco Bandai · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
Un juego de rol de preciosa estética manga, originales combates en tiempo real y minijuegos multijugador.
Puntuación 90

Super Scribblenauts



Warner · 40,95 € · +12 años · 1 Jugadores
Aún mejor que el original, con un control más preciso, más palabras y la posibilidad de añadir adjetivos. Imprescindible.
Puntuación 90

Zelda Spirit Tracks



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor.
Puntuación 99

Varios

Art Academy

P



Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 Jugador
Un magnífico curso de pintura y dibujo interactivo que te permite crear tus obras virtuales... o pasar al lienzo real.
Puntuación 90

Cooking Mama World Hobbies & Fun



505 Games · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Más de 100 minijuegos táctiles en los que Mama desata su pasión por los hobbys domésticos. Simpático y divertido.
Puntuación 80

El Profesor Layton y el Futuro Perdido



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1 Jugador
Más de 160 nuevos puzles en la aventura más misteriosa del Profesor... Y tiene unas escenas de vídeo alucinantes.
Puntuación 92

Last Window



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores
La secuela de «Hotel Dusk» es otra novela interactiva en la que interrogamos, exploramos y resolvemos puzles.
Puntuación 89

Mario vs. Donkey Megalío en Minilandia



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
Guía a los Minimarios a través de niveles plataformeros llenos de peligros. ¡Crea tus niveles y compártelos!
Puntuación 85

Style Boutique



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
Gestiona tu propia boutique hasta el mínimo detalle en un juego con estilo y muchísimas posibilidades.
Puntuación 88

Tetris Party Deluxe



Nintendo · 30,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (2 online)
Es el Tetris de siempre multiplicado por mil, con multitud de imaginativos modos y un multijugador brutal. Pura diversión.
Puntuación 86

LOS 3 MEJORES PARA... PASAR DESAPERCIBIDO



Call of Duty Black Ops A este equipo no le detectan hasta que algo sale por los aires.



Ghost Trick Qué mejor que ser un fantasma que posee objetos para liarla en secreto.



Capitán América El Capi es un maestro en sigilo. Tiene su mérito si vistes como él...

TOP 10

DS es la consola del rol, y si no mirad: Pokémon, Inazuma, Solatorobo, Dragon Quest... un lujazo, tanta obra maestra para la consola más vendida de la historia.

TOP LECTORES



1	Pokémon Blanco y Negro	Igual
2	Inazuma Eleven	Igual
3	Pokémon Oro y Plata	Igual
4	Solatorobo	Sube
5	Cars 2	Novedad
6	Mario Kart DS	Igual
7	Zelda Spirit Tracks	Sube
8	Dragon Ball Origins 2	Igual
9	El Profesor Layton y el Futuro Perdido	Baja
10	Sonic Colours	Baja

TOP REDACCIÓN



1	Solatorobo	Sube
2	Inazuma Eleven	Igual
3	Dragon Quest VI	Baja
4	Okamiden	Igual
5	Super Scribblenauts	Sube
6	Pokémon Blanco y Negro	Sube
7	Ghost Trick Detective Fantasma	Sube
8	Capitán América	Igual
9	El Profesor Layton y el Futuro Perdido	Igual
10	Pokémon Oro y Plata	Baja

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Guía de Compras

Selección 3DS



A un precio de escándalo y con potentes novedades cada mes, 3DS inicia un final de año espetacular.

3 APUESTAS SIN FRENO

Driver Renegade 3D





CALLES DE FUEGO
En Driver combatimos el crimen al volante de variados coches... y desde el otro lado de la ley.

Ridge Racer 3D



GLAMOUROSO
El juego de coches más elegante vuelve con sus bólidos imposibles.

Asphalt 3D



MUY REALES
Más velocidad arcade, pero esta vez con coches reales y por circuitos en ciudades como Madrid.

Plataformas

Rabbids 3D



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Sesenta niveles diferentes en 4 épocas distintas de la Historia dan para muchas plataformas. Y genialidades.
Puntuación 80

Rayman 3D



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Versión 3D del fantástico Rayman 2 de N64, un plataformas brillante que, sin embargo, resulta muy poco novedoso.
Puntuación 77

Super Monkey Ball 3D



SEGA · 49,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Esta vez tú tienes el control de los monos rodantes moviendo la consola. Además hay combates y carreras.
Puntuación 75

Deportivos

Asphalt 3D



Ubisoft · 45,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un garaje explosivo, con 42 vehículos reales, que lucen a la perfección, y una fórmula totalmente arcade.
Puntuación 79

Dual Pen Sports N



Namco Bandai · 40,95 € · +12 años · 1-2 J.
Siete pruebas deportivas que se juegan con un stylus en cada mano. Lástima que se quede muy corto.
Puntuación 69

Driver Renegade 3D N



Ubisoft · 45,95 € · +16 años · 1 Jugador
Un juego de velocidad en el que igual tenemos que perseguir criminales que huir de la policía. Divertido pero cortísimo.
Puntuación 73

PES 2011 3D



Konami · 39,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Mayor profundidad de juego, divertidos modos, control ágil y sencillo, gráficos realistas... ¿algún gol más?
Puntuación 86

Ridge Racer 3D



Namco-Bandai · 45,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
El mejor juego de coches para 3DS. Es rápido, vibrante, sus gráficos impactan y luce el brillo de la saga en el morro.
Puntuación 84

Sports Island 3D



Hudson · 39,90 € · +12 años · 1-4 Jugadores
Diez pruebas deportivas que aprovechan las caracteristicas de 3DS... pero son muy sencillas. Mejor en multijugador.
Puntuación 69

Acción

Dead or Alive Dimensions



Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 J. (2 online)
La saga debuta en Nintendo recopilando lo mejor de las anteriores entregas y un estilo de lucha 3D alucinante.
Puntuación 89

Dream Trigger 3D



D3P · 45,90 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Psicodélico juego de disparos que despliega todo un espectáculo de luces y sonido. Con modo cooperativo a dobles.
Ya disponible

Naruto Shippuden 3D



505 Games · 49,95 € · +12 años · 1 Jugador
El famoso ninja vuelve en una aventura de acción y plataformas con desarrollo 2D. Entretenida pero pelín repetitiva.
Puntuación 79

Pac-Man & Galaga Dimensions N



Namco Bandai · 55,95 € · +7 años · 1 Jugador
Dos nuevas entregas de Pac-Man y Galaga... y 4 juegos clásicos de esas sagas, que son los que más molan.
Puntuación 73

Resident Evil The Mercenaries 3D



Capcom · 45,95 € · +18 años · 1-2 J. (2 Online)
Los principales personajes de la saga acaban con riadas de zombis en este brutal juego de acción. A dobles es la pera.
Puntuación 83

StarFox 64 3D N



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Remake del clásico de N64 que ofrece la mejor acción galáctica, gráficos de lujo y un multijugador de aupa.
Puntuación 91

Steel Diver



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Juego de acción en el que manejamos un submarino con la pantalla táctil y movemos la 3DS para girar el periscópio.
Puntuación 79

Super Street Fighter IV 3D Edition



Capcom · 45,95 € · +12 años · 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación 94

Aventura

LEGO Piratas del Caribe



Disney · 45,95 € · +7 años · 1-2 J. (2 online)
Jack y compañía se convierten en muñecos de LEGO en una aventura de acción y saltos con humor y buenos gráficos.
Puntuación 89

N Nueva entrada P Precio económico

TOP 10

En el 25 aniversario de Zelda, uno de sus juegos es el más amado en la consola más nueva. Esta saga, siempre en lo más alto. Ah, y atención al aterrizaje de Starfox 3D.

DUELO DE... ¿CRACKS?

LA RESACA veraniega nos ha dejado un montón de juegos peliculeros... y no todos son obras maestras, precisamente. Dos ejemplos son **Green Lantern** y **Transformers: Dark Side of the Moon**. Pero, ¿cuál de los dos salva más el tipo?

Transformers VS Green Lantern



Transformers:
▲ Los coches están bien hechos...
▼ i...pero no se transforman!
▼ A veces hay que... infiltrarse.

Green Lantern:
▼ Gráficos poco cósmicos.
▲ Los poderes de Lantern molan.
▲ Tiene fases de shooter.

LEGO Star Wars III



Activision · 50,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores

Revive todas las temporadas de la serie con todos su personajes en el LEGO más largo. Y disfruta de sus minijuegos.

Ya disponible

Zelda Ocarina of Time 3D





Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1 Jugador

Acción, exploración, aventura y épica se conjuntan como nunca en uno de los mejores videojuegos de la historia.

Puntuación **96**

Ghost Recon Shadow Wars 3D



Ubisoft · 45,95€ · +12 años · 1 Jugador

Dirige un comando de operaciones especiales en este profundísimo y adictivo juego de estrategia bélica.

Puntuación **83**

Nintendogs + Cats



Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1 Jugador

Tres ediciones con diferentes perros y gatos, para que cuides como nunca a tu mascota virtual. Increíble efecto 3D.

Puntuación **90**

Pilotwings Resort



Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1 Jugador

Volar deja de ser un sueño para convertirse en placer. Tres vehículos a tu disposición y muchos retos por delante.

Puntuación **85**

Varios

Bob Esponja el Garabato



THQ · 44,95€ · +7 años · 1 Jugador

Usa el stylus para superar los más de 100 locos microjuegos ambientados en el submarino mundo de Bob.

Ya disponible

Combate de Gigantes Dinosaurios



Ubisoft · 45,95€ · +7 años · 1 Jugador

Crea tu propio dinosaurio (carnívoro o herbívoro) y lánzate a explorar un mundo prehistórico lleno de peligros.

Ya disponible

Cubic Ninja



Ubisoft · 45,95€ · +7 años · 1-2 Jugadores

El ninja cúbico supera 100 niveles llenos de peligros para rescatar a la princisa... ¡y le manejamos moviendo la consola!

Ya disponible

Puzzle Bobble Universe



Square Enix · 35,95€ · +3 años · 1 Jugador

El clásico juego de puzles y habilidad: apunta a las esferas del mismo color para que exploten en decenas de niveles.

Puntuación **73**

Sims 3



Electronic Arts · 49,95€ · +12 años · 1 Jugador

Crea tu propio Sim y vive su vida usando los cómodos controles táctiles e intercambiando datos mediante StreetPass.

Ya disponible

Sudoku 3D



Hudson · 39,95€ · +3 años · 1 Jugador

600 puzles numéricos de cuatro tipos (sudoku, hashi, akari, y shikaku). Un desafío a nuestra inteligencia en 3D visuales.

Ya disponible

TOP LECTORES

1	The Legend of Zelda Ocarina of Time	Igual
2	Resident Evil The Mercenaries 3D	Igual
3	LEGO Star Wars III	Novedad
4	Nintendogs + Cats	Sube
5	Naruto Shippuden 3D	Novedad
6	Super Street Fighter IV	Baja
7	PES 2011	Baja
8	LEGO Piratas del Caribe	Baja
9	Rabbids 3D	Sube
10	Ridge Racer 3D	Novedad

TOP REDACCIÓN

1	The Legend of Zelda Ocarina of Time	Igual
2	StarFox 64 3D	Novedad
3	Street Fighter IV	Baja
4	Dead or Alive Dimensions	Baja
5	Resident Evil The Mercenaries 3D	Baja
6	Pilotwings Resort	Baja
7	LEGO Piratas del Caribe	Novedad
8	Ridge Racer 3D	Baja
9	LEGO Star Wars III	Baja
10	PES 2011	Baja

N Novedad · Sube · Baja · Igual

SUSCRIPCIONES Nintendo Acción

12 revistas por sólo 30,5 euros*

¡15% de DESCUENTO!





I Love Nintendo®

PARA LOS APASIONADOS DE LA CULTURA NINTENDERA

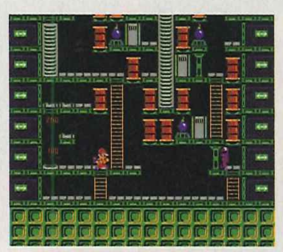


Los 10 Ma desconoci



WRECKING CREW
NES (1985)

Este demoledor equipo formado por Mario y Luigi subía y bajaba escaleras mientras destrozaba bloques con un martillo como el del Donkey Kong original, aunque su mejor herramienta era el martillo dorado, también presente en Smash Bros Brawl. Aquí conocimos a Foreman Spike, un fornido obrero toca-narices al que muchos consideran el prototipo previo a Wario. Por suerte, los "brothers" se pasaron a la fontanería antes de que el sector de la construcción se viniera abajo.



Wrecking Crew es uno de los diez juegos de NES incluidos en el programa Embajadores de 3DS.

MARIO'S FUNDAMENTALS
PC (1998)

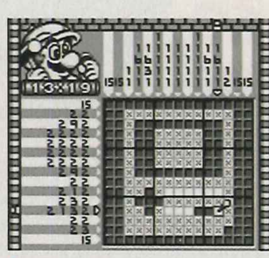
Lanzado inicialmente en Norteamérica (1995) bajo el título Mario's Game Gallery, fue uno de los pocos Marios llevados a ordenador (MS-DOS). Se trataba de un popurrí de juegos clásicos como el Backgammon, las Damas -con Yoshis y Koopas como fichas-, el Dominó y otros juegos populares de cartas y dados. Algo que muy pocos saben es que este fue el primer título en el que Charles Martinet prestó su voz a Mario. Desde entonces, son inseparables.



Los minijuegos de Luigi en New S. Mario Bros DS y Mario 64 DS eran un claro guiño a este juego de PC.

MARIO'S PICROSS
GAME BOY (1995)

Los chicos de Jupiter, que participaron en el desarrollo de Game Boy Camera y la consola Pokémon Mini, fusionaron los puzles de la serie Picross con el universo de Mario. Con nuestro héroe vestido de arqueólogo, debíamos descifrar imágenes a base de rellenar cuadrículas según una serie de números. Su tímido éxito en Europa nos dejó sin las secuelas para Game Boy y SNES. Si queréis comprobar lo adictivo que era, lo tenéis en la eShop por 4 Euros.



Los nonogramas se basan en crear bloques guiándonos por los números de cada fila y columna.

MARIO IS MISSING!
NES, SNES (1993)

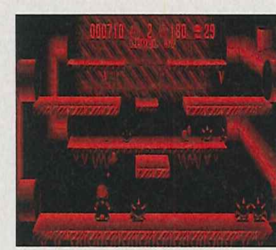
¿Un Super Mario World ambientado en países reales de todo el mundo? Algo así nos proponía esta aventura educativa, aunque lo más parecido a aquel clásico resultó ser su banda sonora remezclada. En esta ocasión, Bowser captura a Mario dejando a Luigi solo ante el peligro... nueve años antes de Luigi's Mansion. Con la ayuda de Yoshi, visitábamos Roma, Tokio e incluso Madrid (en la versión de PC). En uno de los finales, ¡Bowser se quedaba en calzoncillos!



Mario is Missing! fue la tercera aventura en la que aparecieron los hijos de Bowser: los Koopalings.

MARIO CLASH
VIRTUAL BOY (1995)

Tras Mario's Tennis, esta fue la segunda y última incursión del "Bigotes" en la fallida Virtual Boy, por lo que no llegó a Europa. Recuperando el estilo de Mario Bros. original, debíamos noquear a los enemigos lanzándoles caparazones desde el primer plano hacia el fondo y viceversa, gracias a un efecto 3D muy logrado para aquellos tiempos, aunque bastante agotador para la vista. Tuvo su homenaje en forma de microjuego para el primer WarioWare (GBA).



Las tuberías servían para pasar de un plano a otro (frontal y fondo) e incluso subir a un segundo piso.



Creíamos saberlo todo de él, pero Mario también ha protagonizado juegos que pasaron desapercibidos para el gran público. ¡Hay que ser muy nintendero para conocerlos!



MARIO & WARIO
SUPER FAMICOM (1993)

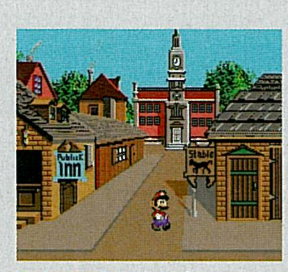
Estamos ante el principal precursor (aparte de DK '94) de la exitosa saga Mario Vs. Donkey, sobre todo en cuanto a estética y mecánica de puzles. Gracias al ratón de SNES, controlábamos a un hada llamada Wanda, con la que podíamos crear y modificar plataformas para guiar a Mario hasta la meta. Y es que el pobre iba ciego, pero por culpa de Wario, que nos lanzaba barriles y cubos para taparnos la cabeza. Ya podía haber lanzado el juego más allá de Japón.



Peach y Yoshi también eran personajes controlables, aunque llevarlos hasta Luigi no era fácil.

MARIO'S TIME MACHINE
SNES (1993)

La secuela de Mario is Missing! cerraba el ciclo cultural Mario Discovery Series con una lección de historia, localizada en un museo plagado de reliquias robadas por Bowser. Gracias a la nave Timulator, viajábamos al pasado para explorar lugares como Atenas, Alejandría o Florencia. Tras hablar con sus habitantes, debíamos rellenar varios tests para demostrar lo aprendido en cada época. En este juego se desveló que Mario y Luigi nacieron en Brooklyn.



El desarrollo daba más sueñecito que un documental de La 2, pero la versión de NES tenía más gracia.

FAMICOM GP II: 3D HOT RALLY
FAMICOM (1988)

Ni 3DS, ni Virtual Boy. El primer contacto de la Gran N con las 3D llegó con Famicom 3D System, unas gafas de cristal líquido que creaban sensación de profundidad. Desarrollado por Nintendo y HAL Laboratory (¡venga ese Kirby!), fue la secuela de Grand Prix: F-1 Race, y permitía enviar records a una base de datos con el periférico Disk Fax. Por cierto, el coche que aparece en la carátula inspiró el diseño del Minitractor de Mario Kart Wii.



Mario y Luigi hacían de Carlos Sainz y Luis Moya a través de tres circuitos, con tres coches distintos.

HOTEL MARIO
CD-i (1994)

El Mario más raro de la lista tenía licencia oficial de Nintendo, pero fue el único desarrollado por Philips para la CD-i, el sistema de CD-ROM para SNES por el que ambas compañías trabajaron juntas. Peach era secuestrada por Bowser y sus Koopalings en siete hoteles diferentes. Nuestra misión era cerrar todas las puertas de cada nivel, mientras los malos nos las abrían. Su calidad distaba mucho de un hotel de 5 estrellas, aunque al menos estaba mejor que los Zeldas de CD-i.



El ajetreo de puertas a lo Elevator Action se hacía muy repetitivo, a pesar de sus coloridos gráficos.

MARIO'S EARLY YEARS
SNES (1993)

En sus años mozos, el Reino Champiñón era mucho más tranquilo e insulso que ahora, por lo menos en esta trilogía de juegos educativos para niños muy pequeñajos: Preschool Fun, Fun with Letters y Fun with Numbers. Mario, Luigi, Peach y Yoshi se desplazaban en una balsa entre varias islas, donde nos esperaban facilísimos minijuegos como asociar animales con sus sonidos. Sin duda, lo más divertido eran las robóticas voces del narrador.



Gramática y mates eran algunas de las materias del "profesor" Mario, en su vertiente más infantil.

RETRO REVIEW

A principios de 2012, el ángel Pit regresará triunfal con **Kid Icarus Uprising** de 3DS. Rejugamos su primera aventura.



- Acción / Plataformas
- Nintendo
- NES
- 1986
- 6.500 ptas / 39€
- 1 Jugador
- Disponible en CV

DE ÉL SE HA DICHO... "Kid Icarus es un buen juego y aún nos espera bastante diversión en Angel Land" IGN

NOTA: 7.0

Medusa luce así en la batalla final. ¡Todo un reto para los jugones, ejemplo de su enorme dificultad!

Junto a las fases de scroll ascendente hay fases de scroll lateral llenas de saltos y color.

Kid Icarus

Así voló por primera vez toda una leyenda de Nintendo.

Cuando NES ya se había consagrado con las primeras entregas de Mario, Zelda y Metroid, Nintendo alumbró un juego que no estaba destinado a ser tan famoso ni a contar con tantas secuelas. Pero, por su elevada dificultad, el carisma de su protagonista y su acertada manera de mezclar los elementos de los clásicos de la casa, sí alcanzó la categoría de mito.

Un juego de altura

En 1986, Gumpei Yokoi (el creador de GB) produjo para el sistema Famicom Disk System este juego que un año después daría el salto a NES en forma de cartucho. Kid Icarus es un título de plataformas en el que recorremos fases repletas de enemigos y saltos complicados. Nintendo se inspiró en la mitología griega para inventar un nuevo mundo y a sus habitantes, y eligió como protagonista a Pit, un joven ángel en busca de tres tesoros con los que liberar a la diosa Palutena de las garras de Medusa.

En las primeras fases, de mapeado vertical, ascendemos saltando y acabando con enemigos voladores (si salimos por un lado de la pantalla aparecemos por el otro, al más puro estilo Pac-Man). Y luego llegan zonas de plataformas con scroll horizontal y castillos laberínticos con duros jefes finales. Son 12 fases más una extra estilo shooter en la que manejamos a Pit en pleno vuelo. Un variado cóctel aderezado con gráficos y música de calidad: sus sprites son todo un ejemplo de *pixel art* y las piezas de la banda sonora (de Hirokazu Tanaka) son encantadoras.

Plataformas para todos

Hoy en día podemos ver que el juego fue casi, casi un experimento: una mezcla de elementos de los grandes títulos





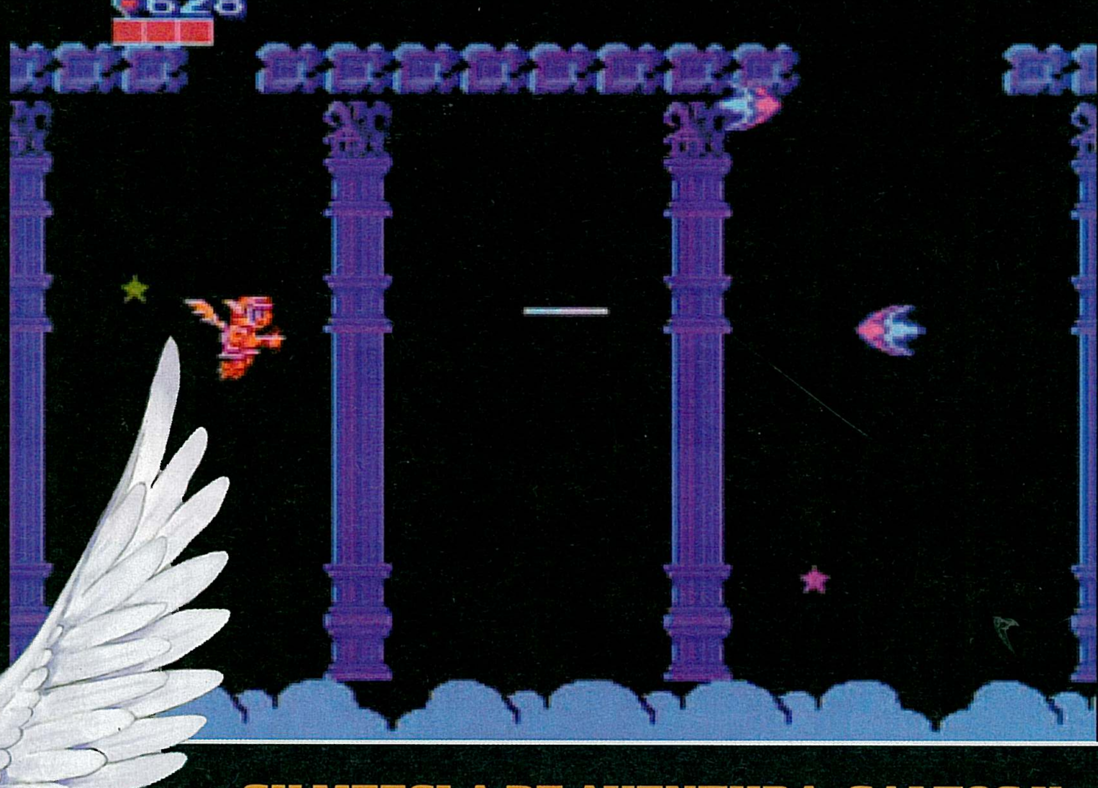
A largo de la aventura encontramos habitaciones donde nos darán objetos con los que mejorar la fuerza de Pit. ¡Un toque de aventura!



Los castillos tienen una estructura de laberinto que recuerda a Metroid, lanzado meses antes. Además de terribles jefes finales...

Disparos contra seres mitológicos

La fase extra final del juego es toda una sorpresa, además de un verdadero reto: al más puro estilo matamarcianos, Pit vuela y dispara contra sus enemigos. Toda una prueba de reflejos y paciencia. ¿Llegaste hasta el final del juego y lograste contarlo?



SU MEZCLA DE AVENTURA, SALTOS Y ACCIÓN LE CONFIERE PERSONALIDAD.

de Nintendo, que además se caracteriza por una enorme dificultad. Resultan más disfrutables sus fases de scroll lateral que las de scroll ascendente, que se han quedado viejas, pero en líneas generales el juego sigue teniendo encanto y mucha personalidad. Superarlo fue un reto en su momento y aún hoy hace sudar al jugador más experimentado. Es una pieza de la historia de Nintendo, digno de ser jugado por las nuevas generaciones, y está disponible en la Consola Virtual de Wii. Toda una oportunidad de conocer una joya no tan popular como otras sagas de la época.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Un título de culto muy especial, diferente por su desarrollo y ambientación. Un clásico de los 80.

Su elevada dificultad llega a frustrar. Al menos tiene passwords para no comenzar desde cero.

Nuestra opinión

El eslabón casi perdido

Saltos como Mario, laberintos a lo Metroid, mejoras del héroe como en Zelda y hasta una fase de vuelo a lo shooter. Una mezcla de género sugerente y difícil.

Nota 80

5 Datos



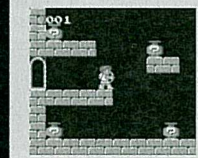
Kid Icarus llegó al mercado japonés en 1986 en formato disco para el Famicom Disk System. Después, se lanzó la versión cartucho de NES.



Los metroides aparecen en una de las fases finales del juego. No en vano Gunpei Yokoi era el creador tanto de Metroid como de Kid Icarus.



Kid Icarus tiene cinco finales. En función de los tesoros recogidos, Pit acabará siendo desde un campesino a un héroe griego.



Hasta que Kid Icarus Uprising llegue a 3DS, la única secuela del original es Kid Icarus: of Myths and Monsters para Game Boy. Aunque Pit también volvió como luchador en Super Smash Bros. Brawl.



Kid Icarus fue reeditado en la serie Famicom Mini de GBA. Fue un éxito en Japón, pero jamás llegó a lanzarse en la serie Classic NES occidental.

Por tierra, mar y aire

Blue Falcon

Saga: F-Zero
Primera aparición: F-Zero *(SNES, 1990)*

La mítica nave con la que el Capitán Falcon compite en todas las entregas de la saga. Con 1.260 KG. de peso, es capaz de alcanzar los 457 Km/h. Un vehículo equilibrado y elegante.

Wolf

Saga: Excite
Primera aparición: Excitetruck *(Wii, 2007)*

Para ser enormes y pesados, los vehículos de **Excitetruck** dan saltos impresionantes y se controlan de maravilla con la detección de movimiento del mando de Wii. Entre todos ellos, pilotamos con pasión el Wolf, equilibrado en velocidad y aceleración... y más difícil de manejar que su sensible control. Eso sí, si eres experto, disfrutarás al máximo dominándolo.



El kart de Mario

Saga: Mario Kart
Primera aparición: Super Mario Kart *(SNES, 1992)*

En realidad, Mario ha montado varios karts en los juegos de la saga, desde el primero, dibujado con sprites 2D, a las modernas versiones poligonales de otras entregas. Destaca por su equilibrio entre control, maniobrabilidad y derrape, y es el kart que deben conducir todo principiante en la saga.

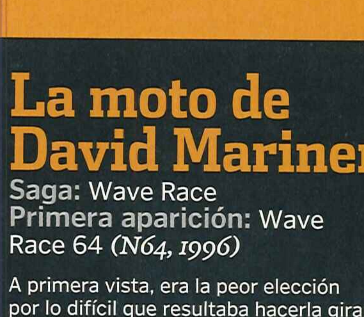


Moto de Cross

Saga: Excite
Primera aparición: Excitebike *(NES, 1984)*

Esta moto nintendera nació antes que mitos como Link o Samus, en el juego de NES que ahora podéis recuperar en 3DS. Tiene acelerador y turbo, y destaca por lo bien que salta... y por ser un icono del "pixel art".

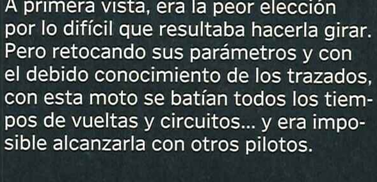




La moto de David Mariner

Saga: Wave Race
Primera aparición: Wave Race 64 *(N64, 1996)*

A primera vista, era la peor elección por lo difícil que resultaba hacerla girar. Pero retocando sus parámetros y con el debido conocimiento de los trazados, con esta moto se batían todos los tiempos de vueltas y circuitos... y era imposible alcanzarla con otros pilotos.





Mascarón Rojo

Saga: Zelda
Primera aparición: Zelda The Wind Waker *(GC, 2002)*

Con este barco parlante Link recorrió los mares de Hyrule en **The Wind Waker**. Además de navegar a toda vela, saltaba sobre las olas. Pero la sorpresa llegó al descubrir que Mascarón Rojo era, en realidad, la reencarnación del rey de Hyrule.

Arwing

Saga: Star Fox
Primera aparición: Star Wing *(SNES, 1992)*

La famosa nave con forma de "A" de Fox McCloud es el mejor caza de la galaxia. Gracias a sus Difusores-G, goza de antigravedad para lograr máxima maniobrabilidad en la atmósfera (donde alcanza una velocidad de Match 4.2) y de un potente escudo reflector. Su láser simple puede potenciarse a láser doble e hyper, y además lanza bombas inteligentes. En **Star Fox 64**, Fox pilota una versión mejorada, el Arwing II.

Los mejores vehículos jamás pilotados por un nintendero.

Derrapes, saltos sobre las olas, vuelos rasantes... los héroes de Nintendo han sido desde siempre grandes pilotos, y nosotros hemos pasado horas inolvidables a los mandos de vehículos míticos como estos.

Thunderfist

Primera aparición: Blast Corps *(N64, 1997)*

En **Blast Corps**, uno de los clásicos de Rare para Nintendo 64, nuestro objetivo era arrasar hasta el último edificio de los escenarios. Entre sus vehículos había camiones, excavadoras y hasta robots... y ninguno más grande que esta bestia de 10 metros de alto, capaz de acabar con un rascacielos de un puñetazo o de rodar a lo Donkey Kong y arrasar con todo...

Cazadora

Saga: Metroid
Primera aparición: Metroid II: Return of Samus *(GB, 1992)*

Las naves que Samus pilota son de la clase Cazadora. La única que hemos usado de forma activa es la Metroid Prime 3 Corruption, por ejemplo localizando a los enemigos para que la nave los disparase desde el aire.

Mochila propulsora

Saga: Pilotwings
Primera aparición: Pilotwings *(SNES, 1990)*

El vehículo más emblemático de esta saga nos permite un control total de la altitud y posición en el aire. Pero cuidado con la inercia... y con quedarte sin combustible.

Bici Pokémon

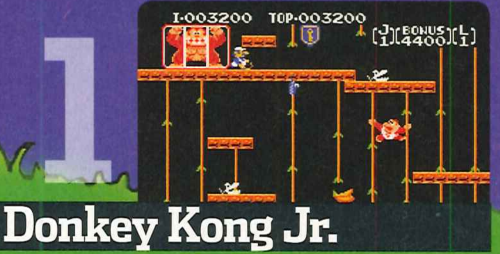
Saga: Pokémon
Primera aparición: Pokémon ediciones Rojo y Azul *(GB, 1998)*

La bici siempre nos ha servido para movernos más deprisa por los mundos Pokémon y para alcanzar zonas de otro modo inaccesibles. Y hemos montado modelos como la bici carrera o la acrobática. ¡Cómo mola hacer el caballito!



10 juegos de animales

Sonic, Banjo, Donkey o Fox no son los únicos animalillos de los videojuegos. Estos también tuvieron su momento...



1 Donkey Kong Jr.

NES. Nintendo. 1982. El primer juego de Nintendo en el que manejábamos a un animal: ¡Donkey Kong Jr. debía rescatar a su padre!

Mascota "Rare"
El animal más gamberro de Nintendo ha sido la ardilla Conker... ¡pero su juego **Conker's Bad Fur Day** para N64 no salió en Europa!

2 Bubsy The Bobcat

SNES. Accolade. 1993. Este gato saltarín nació para disputar a Sonic el título de héroe plataformero más veloz... pero quedó segundo.

3 Super James Pond II

SNES. Vectordean. 1993. El juego era un buen plataformas, pero un pez agente secreto y vestido como Robocop es DEMASIADO.

4 Alfred Chicken

GB. Mindscape. 1993. Unos pollos mecánicos han raptado a los amigos de Alfred (que sí son pollos de verdad). Hala, a salvarlos.

5 Aero The Acro-Bat

SNES. Iguana Ent. 1993. Un murciélago que soñó con volar tan alto como Mario y Sonic. Hacemos notar el juego de palabras: Acro-bat.

6 Sparkster

SNES. Konami. 1994. Era una zariguella, un caballero espacial, y llevaba un cohete a la espalda. Ah, y protagonizaba un gran juego de acción.

7 Mr. Nutz

SNES. Ocean. 1994. Otro intento de crear mascota: esta ardilla protagonizaba un clásico plataformas, correcto pero poco sorprendente.

8 Gex 64

N64. Midway. 1998. Super Mario 64 revolucionó las plataformas con su desarrollo 3D. Este gecko agente secreto intentó seguir su estela.

9 Crash Bandicoot

GameCube. Traveller's Tales. 2002. Ey, este demonio de Tasmania atontolinado sí se hizo muy famoso. ¡Te queremos, Crash!

10 Kao The Kangoroo 2

GameCube. JoWooD. 2005. Un canguro boxeador que saltaba y peleaba. Se esforzó, pero los animales ya no estaban de moda...



El túnel del tiempo

Nuestro particular viaje por la historia de Nintendo a través de la revista.



Octubre 2006 **Nº 167**

HACE 5 AÑOS

Sonic te enseña a jugar con Wii

Se habían vendido 500.000 Brain Training, en Europa, y más de 4 millones de DS en todo el mundo en ese año. Era el momento portátil, nuevos juegos y cambio de rumbo. Game Boy todavía empujaba fuerte (en plena madurez presumía de Mario 4, Pokémon Esmeralda, Dynasty Warriors o Mario Power Tennis) y Wii llegaba para marcar un nuevo territorio. El de Sonic y los Anillos Secretos, Rayman Raving Rabbids, Battalion Wars 2, Mortal Kombat, Twilight Princess o Tony Hawk, que traía doble versión bajo el skate. Era el futuro inmediato, pero en el presente mucha DS: Tomb Raider Legend, Spyro un nuevo comienzo, Lego Star Wars 2...



Lara Croft protagonizaba un nuevo Tomb Raider para Nintendo DS

Mortal Kombat nos presentaba su Armageddon para Wii.



Octubre 2001 **Nº 107**

HACE 10 AÑOS

Combate con 251 Pokemon

Pokémon Stadium 2 daba la cara en la portada, y Zelda, con las entregas Oracle of Ages y Seasons, hacía lo propio en el interior. Ambas entregas del juego de Link recibían un 99, o sea que era un mes estrella para GBA que además se engalanaba para recibir Mario Kart Super Circuit, Tomb Raider Curse of the Snow y Colin McRae Rally. El viaje del año lo hicimos a Londres para asistir a la presentación europea de GC, donde probamos 8 nuevos juegos y éxitos de GBA como Mario 2, Golden Sun o Advance Wars. Las guías eran para superventas como Mario Advance, Pokémon Oro y Plata y Excitebike 64. Todo preparado para recibir a Pokémon Cristal en la siguiente portada.



Pokémon Stadium 2 se coló entre los más vendidos de GC.

Mario Kart Super Circuit era uno de los más esperados para GB Advance.



Octubre 1996 **Nº 47**

HACE 15 AÑOS

Dinosaurios para un juego de época

Turok, la criatura de la extinta Acclaim, formaba parte del Dream Team de juegos y compañías que se habían alzado como estandarte de N64. El juego era bestial, con un mundo vivo 3D en el que la acción supuraba intensidad y realismo. Ponía los pelos de punta. Como los fatalities de Mortal Kombat Trilogy, otro arcade "real" que se colaba en los próximos éxitos de N64. Aun más esperado era FIFA97. Lo sabíamos y fuimos a las oficinas de EA en Canadá a cubrir sus primeras imágenes. Era revolucionario... para el 96... Las novedades estrella eran Tetris Attack de SNES, Pitufos 2 de Game Boy... y un sorteo en el que regalábamos 100 Game Boy Pocket. Para jugar a los Battle Aren Toshinden, Toy Story...



FIFA97 era el juego de fútbol por el que todos suspiraban.

Mortal Kombat nos tiene impactados desde hace bastante tiempo, ya lo veis....

10 Preguntas a... Tetsuya Takahashi

El creador de **Xenoblade** habla de su juego y del momento por el que pasa el Rol.



Su obra

En Square colaboró en RPG míticos: **Final Fantasy V y VI**, **Chrono Trigger** o **Secret of Mana** y fue director de la serie **Xenosaga**. Al frente de su propio estudio, Monolith, ha dirigido el genial **Xenoblade Chronicles** recién lanzado en Wii.



Desmontado Xenoblade

Trabajando codo con codo con Nintendo, Xenoblade ha sido el mayor proyecto de Takahashi. Estos son algunos de los comentarios que hizo sobre su desarrollo en una entrevista de la serie Iwata Pregunta.

"Iba en el tren y me asaltó la idea: sería interesante que la gente viviera en el enorme cuerpo de una especie de dios. Ahí comenzó todo".

"Mi actitud al crear Xenoblade Chronicles fue la de estar abierto a todo y no escatimar a la hora de añadir algo que pudiera mejorarlo".

"Los personajes controlados por el jugador son parte de ti, y por este motivo, no deberían pensar ni hacer nada que tú no quisieras. Con los juegos de rol solo hay una forma de garantizar que el héroe no sea odiado: que no articule palabra. Hacer que el protagonista no hable es sencillo, pero en este juego queríamos que hablara. Eso quiere decir que teníamos que encontrar la forma de hacerlo convincente. Al final, creo que lo conseguimos en gran medida".

Director de Monolith Software, Takahashi es uno de los genios de la historia del Rol, por eso esta entrevista tiene aun más valor. Toda vuestra.

1 Xenoblade es una obra inmensa. ¿Qué sientes viéndolo terminado?
Haber desarrollado este juego en Wii es ya una gran satisfacción. Sobre él basaremos nuestra visión del rol japonés.

2 También es un juego innovador. ¿Buscáis que el rol evolucione?
No estamos tratando de crear un nuevo tipo de juego. Nos interesa estudiar las mejores tecnologías de desarrollo y los sistemas de hardware y combinarlos adecuadamente en cada juego.

3 ¿Por qué la ciencia-ficción siempre está presente en tus obras?
Cuando era niño, me encantaba leer a Arthur C. Clarke y James P. Hogan. Y también se produjo el aterrizaje en la Luna del Apolo 11. Sucedieron muchas cosas ligadas al espacio y al futuro que me influyeron.

4 ¿Cómo lograsteis el equilibrio entre los vídeo y el desarrollo?
No ha sido un reto, teníamos experiencia pasada. Eso sí, evitamos las escenas de vídeo redundantes.

5 Los escenarios son increíbles. ¿Habéis llevado Wii al límite?
Dentro de las limitaciones que teníamos, nos esforzamos para crear algo grande. Pero al mismo tiempo tratamos de que la inmensidad del escenario no sofocara la mecánica de juego.

6 Las batallas son en tiempo real. ¿Crees que los combates por turnos tienden a desaparecer?
Tengo la sensación de que ya es el caso en Europa y los EE.UU. Pero en Japón seguirán existiendo por el momento. Es parte de nuestra cultura, el amor por los encuentros con el estilo y la seguridad que ofrece un sistema basado en turnos. No se te pide reaccionar frente a un evento sino jugar a tu ritmo dentro de unas reglas fijas. Y para los desarrolladores, un sistema basado en turnos es mucho más barato que uno en tiempo real. Estos juegos se dirigen al mercado japonés, y sus recursos para su desarrollo no son tan grandes. Es una realidad de la que la industria necesita liberarse en algún momento.

7 Nintendo produce vuestros juegos. ¿Colaboran en el desarrollo?
En Xenoblade no tuvimos una relación típica entre desarrollador y cliente, fue más allá: éramos un equipo. Ese modo de hacer las cosas pone a Nintendo en un lugar diferente al resto de la industria. Cada título que publica tiene el mismo tipo de enfoque creativo.

8 El rol multijugador masivo acapara protagonismo. ¿Te interesa?
Es un género importante hoy en día pero, por el momento, nuestra prioridad es hacer juegos para un jugador, en los que es más fácil sumergirse que en los títulos multijugador online.

> "EN JAPÓN, LOS JUEGOS DE ROL POR TURNOS SEGUIRÁN EXISTIENDO. ES PARTE DE NUESTRA CULTURA".

9 ¿Cómo ha cambiado el género desde sus comienzos?
En la última década cada vez más empresas han preferido el camino más seguro de las franquicias que evolucionan un poco de una entrega a otra. En Monolith preferimos desafiarnos con cada nuevo juego.

10 ¿Qué te parece la nueva Wii U? ¿Quieres trabajar en ella?
Hay una tendencia en la industria: construir los juegos en función de las características de cada plataforma. Pero, personalmente, yo prefiero crear mundos. Wii U me da el soporte de hardware que necesito para materializar mis ideas.



LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

LA GUÍA DE ESTRATEGIA

GUÍA DE ESTRATEGIA

PASO A PASO, CLAVES Y MAPAS PARA COMPLETAR LA AVENTURA

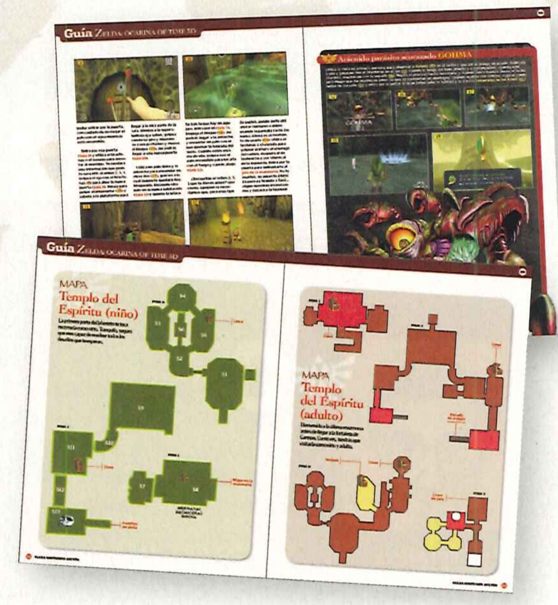
THE LEGEND OF ZELDA™ OCARINA OF TIME 3D

Por los expertos de Nintendo Acción

5'95 €

Canarias: 6,10 €

Descubre cómo ser el héroe del tiempo y salva Hyrule... en 132 páginas.



- **Recorrido detallado** por todas las misiones y mazmorras.
- **Todos los mapas,** con la posición exacta de los objetos más importantes.
- **Consejos y pistas** para acabar con los jefes de mazmorra y obtener todas las recompensas.
- **Localización** de las piezas de corazón y las 100 Skulltulas.

¡YA A LA VENTA! ¡NO TE LA PIERDAS!


Hasta 4 jugadores nos disfrazaremos de héroes Disney y la liaremos saltando, peleando y resolviendo puzles diversos.


Wall-E será uno de los mundos del juego, y también podremos disfrazarnos de los personajes de la peli.

Wii · ACCIÓN · DISNEY · 27 DE OCTUBRE

Disney Universe

La maravilla multijugador de Disney pone las expectativas por las nubes.



Primer Contacto

Muy atentos a este juego. Recogerá influencias jugables de los LEGO pero con un multijugador más divertido y caótico, y tendrá todo el carisma de Disney. Será uno de los grandes de las Navidades.

Cada día sabemos más cosas de nuestro viaje al universo Disney. Visitaremos los mundos de El Rey León, Piratas del Caribe, Alicia, Monstruos S.A., Aladdin y Wall-E, manejando a unos simpáticos personajes que se disfrazarán como nuestros héroes: Jack Sparrow, Mickey, el pato Donald, Wall-E, Tron o Simba. ¡Y lo mejor es que este cóctel animado está quedando divertidísimo!

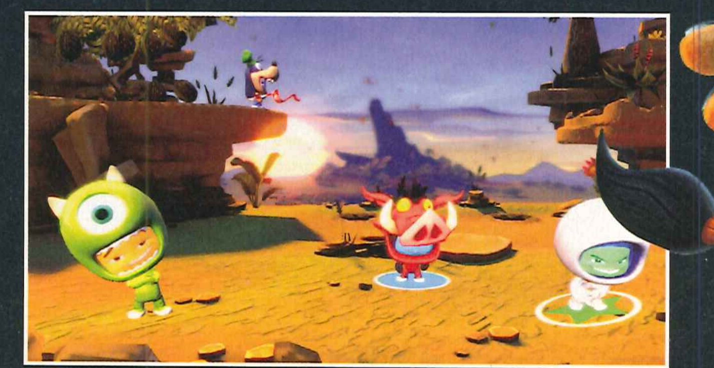
Un juego loco, loco

El desarrollo será muy variado, desde las plataformas frenéticas de Monstruos S.A. a los puzles del mundo de Piratas del Caribe, todo aderezado con grandes grupos de enemigos a los que despacharemos a golpes. Y los niveles estarán pensadísimos para superarlos en multijugador: hasta cuatro amigos nos uniremos a la fiesta, y entonces la diversión y el caos se multiplicarán por mil. Podremos agarrarnos y lanzarnos, cooperar para activar interruptores o competir por conseguir los secretos ocultos y quedar los primeros en el ránking al final de cada nivel. Los chicos de Disney se están esforzando por meter en cada mundo todo lo necesario: potenciadores de todo tipo (desde pistolas de rayos a guantes de boxeo), vehículos, jefes finales, montones de items para coleccionar, desafíos contrarreloj competitivos... El juego tendrá de todo y la única pega es que parece que las diferencias entre disfraces serán meramente estéticas: aunque cada uno vendrá acompañado de un arma distinta (que podremos mejorar varias veces), todas ejecutarán ataques parecidos. Bueno, como el control estilo clásico funcionará muy bien, se lo perdonamos.

Primera impresión

- **Un multijugador DE FÁBULA.**
- **Poca diferencia entre disfraces.**


Si cooperamos será más fácil avanzar... pero cuidadito con picarse.


Potenciadores, jefes finales, vehículos... ¡el juego tendrá de todo!



Llegar a la meta al final del nivel será sólo uno de los retos. ¡Cada zona estará llena de secretos!

Tintín protagonizará una aventura muy completa, con acción saltos, puzles y viajes por todo el planeta.

Wii AVENTURA UBISOFT 20 DE OCTUBRE

Tintín El Secreto del Unicornio

El reportero más famoso del cómic nos traerá el sabor de la auténtica aventura.

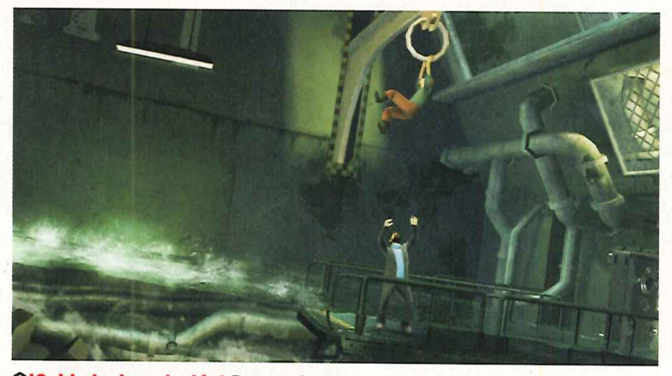
Va a ser la gran peli de la temporada navideña: Spielberg dirige Tintín y el Secreto de Unicornio, y nosotros encima vamos a disfrutar en Wii de una aventura inspirada en ella y con elementos de algunos de los mejores álbumes del héroe de Hergé, como el Cangrejo de las Pinzas de Oro y el Tesoro de Rackham el Rojo.

Un viaje de fantasía

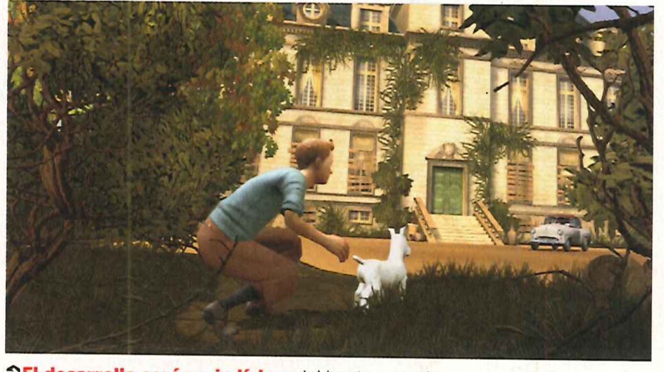
Tintín será una aventura con mayúsculas: exploraremos escenarios exóticos como la ciudad de Bagghar o el palacio de Omar Ben Salaad, viajaremos en el mítico barco del Capitán Haddock, el Karaboudjan, y viviremos momentos inolvidables como el primer encuentro entre Tintín y el carismático lobo de mar. Todo, con un desarrollo completísimo: Tintín será un buen luchador, capaz tanto librarse de los malos con los puños como de practicar la esgrima, un acróbata que saltará y se deslizará por cornisas para superar zonas de plataformas y, claro está, un sagaz reportero que resolverá enigmas y puzles. Y la aventura se completará con fases a bordo de vehículos: ¿a quién no le apetece volar en un biplano, pilotar una moto con sidecar o incluso soltar el manillar para librarse a tiros de los malos que le persiguen? Además, el juego nos sorprenderá con un extra: modos multijugador en los que manejaremos a los protas de la peli, para que compitamos o colaboremos en mapas específicos.

Primera impresión

- Aventura pura y dura.
- ¿Será demasiado lineal?



¡Cuidado, inundación! En esta fase tocará escapar para no ahogarnos.



El desarrollo será variadísimo, ¡si hasta manejaremos a Milú!



DS ➲ AVENTURA ➲ 505 GAMES ➲ NOVIEMBRE

Cooking Mama
Aventuras en el campo

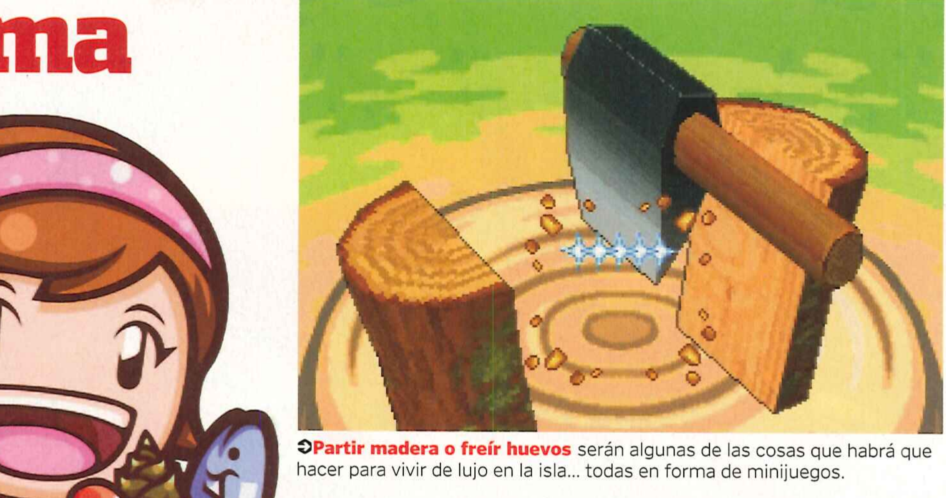
Mamá se convierte en exploradora.

A mamá los minijuegos se le han quedado pequeños, y por eso ahora los envuelve en una aventura. Manejándola a ella y a su familia con el puntero, exploramos una isla llena de animales y bellos parajes recogiendo objetos que usar en diferentes tareas, estas sí, en forma de minijuego: pescar, construir refugios, encender hogueras, cocinar... ¡Todo para hacer agradable la vida en la isla!

Primera impresión

Sencillo y muy adictivo.

Será muy para peques.



➲**Partir madera o freír huevos** serán algunas de las cosas que habrá que hacer para vivir de lujo en la isla... todas en forma de minijuegos.

UNA ISLA ENTERA PARA TI

Mamá no volverá sola: ahora explorará una isla llena de minijuegos acompañada de sus familiares.



➲**Con el stylus** superaremos tanto las partes de exploración como las diferentes pruebas.



3DS ➲ VELOCIDAD ➲ EA ➲ 17 NOVIEMBRE

Need for Speed The Run

La carrera ilegal más intensa de tu vida.

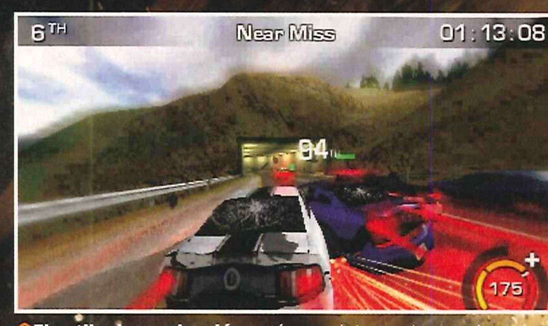
La mítica saga de velocidad debutará en 3DS con una propuesta brutal: meternos en la piel de un fugitivo llamado Jack que sólo puede salvar su vida de una manera: ganando The Run, una carrera ilegal que cruza EEUU desde San Francisco a Nueva York. Por calles atestadas de tráfico, las laderas del Gran Cañón o los pasos de montaña de las Rocosas, en todos los escenarios nos las tendremos que ver con la policía y, lo que es peor, con el resto de competidores, dispuestos a sacarnos de la carretera.



Primera impresión

¡Correr por nuestras vidas!

Aún sabemos pocos datos...



➲**El estilo de conducción** será completamente arcade, más valdrá no levantar el pie del acelerador si queremos ganar.



➲**La poli nos acosará** de costa a costa, en un viaje brutal por los Estados Unidos.

ES UN MÁQUINA

En este **Need for Speed** volveremos a pilotar deportivos reales y tuneables (aunque aún no se sabe el número definitivo). Y, esta vez, en 3D.



Wii ➲ AVENTURA ➲ ACTIVISION ➲ 14 DE OCTUBRE

Skylanders Spyro's Adventure

Los muñecos están a punto de cobrar vida, por fin...



Primer contacto

Coger un muñeco, ponerlo en el Portal y que, al instante, aparezca en pantalla. Es tan chulo como parece. Activision cuenta con un as para estas Navidades.

Ya falta muy poco para que Activision lance el que puede ser uno de los bombazos de las Navidades, su nuevo concepto que mezcla videojuegos y una colección de muñecos. ¿Nada que no hayas visto hasta ahora? Pues no estés tan seguro: el juego vendrá acompañado de un periférico que hará realidad el sueño de todo niño (grande o pequeño): que sus juguetes cobren vida en la pantalla.

Atravesando el Portal

La clave será "el portal": una plataforma redonda que se conectará a Wii a través de un puerto USB. Pondremos un muñeco sobre él y manejaremos a ese personaje en el juego, con sus propios poderes y habilidades. Entre los protagonistas habrá una estrella consagrada: el dragón Spyro. Pero Skylander no recuperará el universo del personaje, sino que será una aventura de acción ambientada en un nuevo mundo fantástico con aspecto de dibujos animados, en la que los Skylanders, el grupo de criaturas protagonistas, se enfrentará a un malvado tirano llamado Kaos. La cámara seguirá la acción desde arriba y, armados de nunchuk y mando, exploraremos bonitos escenarios en los que nuestros héroes saltarán, resolverán algún que otro puzle sencillito y, sobre todo, combatirán, porque todos van a ser máquinas de pelear... y cada uno a su manera, ya que habrá ocho tipos de criaturas (agua, aire, fuego, tierra, vida, ultramundo, magia y tecnología), cada una con sus virtudes y debilidades.

Colecciónalos

Todo el protagonismo recaerá en la colección de monstruos. El juego vendrá con el portal y tres muñecos, pero en total se lanzarán 32. Los demás se venderán por separado... y estarán muy chulos: medirán unos 10 centímetros de alto y no serán articulados, pero sí muy





Los Skylanders serán heroicas criaturas con una misión: salvar las Skylands (un mundo compuesto por islas flotantes) de un malvado invasor llamado Kaos.



Grandes dosis de acción se mezclarán con unas gotitas de plataformas y bastantes puzles. Y habrá secretos a los que sólo accederán héroes de una clase determinada.

PERO QUÉ CHULOS

Con el juego vendrán 3 muñecos y el resto (otros) se venderán por separado. Bastará con poner uno sobre el portal para jugar con él... o dos, para jugar a dobles.





Este personaje, llamado Chop Chop, será muy habilidoso con la espada. Cada héroe tendrá poderes diferentes que iremos mejorando.

COLOCAR EL MUÑECO EN EL PORTAL Y QUE APAREZCA EN LA TELE SERÁ ALGO MÁGICO

detallados y expresivos. ¡Atacarán directamente nuestro instinto de coleccionista! Y cada personaje tendrá su propias habilidades: por ejemplo, Eruptor acabará con los enemigos gracias a sus ataques de fuego, pero cuando se enfrente a peligros como barriles rodantes, se mostrará bastante torpe. La misma zona con Gill Grunt será otra cosa: destruirá los barriles con su arpón como si nada.

Batallas entre amigos

Cada personaje ganará puntos de experiencia y habilidades que quedarán registrados en el muñeco: así podremos llevárnoslo con todas sus habilidades a casa de un amigo y jugar a dobles conservando sus nuevos poderes. O incluso pelear entre nosotros, ya que habrá un modo de duelos uno contra que se desarrollará en escenarios llenos de trampas y peligros. Y conocer las virtudes de nuestro personaje será fundamental: no será lo mismo jugar con Prism Break, cuya estrategia se basará en crear cristales y lanzar rayos que se reflejarán en ellos, que con Stump Smash, que repartirá palos con sus brazos-tronco.

Primera impresión

- Hay diferencias entre héroes.
- ¡Queremos toda la colección!



¡Peleas a dobles! Elige al héroe que tengas más potenciado...



El acabado gráfico nos recordará a las pelis de dibujos animados.



Los gráficos han vuelto a evolucionar y lucen mejor que nunca. Reconocerás a tus cracks favoritos a la primera.

Wii FÚTBOL EA 29 DE SEPTIEMBRE

FIFA 12

La gran saga de fútbol vuelve con más ganas.

Ya está aquí el nuevo FIFA 12, y ¡qué ganas teníamos! Esta edición no sólo actualiza las plantillas y mejora gráficamente, sino que además trae un nuevo sistema de físicas que aumenta el realismo en movimientos, entradas e impactos. En el apartado de control contamos con tres configuraciones, y ahora todos los modos están en la Ciudad FIFA, gran novedad de esta versión, y en la que podremos competir contra equipos de ciudades vecinas. Ganándolas, desbloquearemos jugadores superestrella (con nuevos movimientos) edificios, tu propio club de fans... y podremos disputar el campeonato interciudades.

Hay que jugar al tiki-taka

Ahora que lo más divertido sigue pasando por crear nuestro jugador. Manejarlo en el equipo y mejorar sus estadísticas, para llevarlo desde los partidillos cinco contra cinco en las calles hasta fichar por un gran equipo, y poder optar a las ligas más importantes del mundo. FIFA 12 incluye un renovado modo mánager con el que disfrutar del mercado de fichajes... Bien, en realidad habrá que comprar, vender y también entrenar. Pendientes del modo online, por ahora FIFA 12 trae suficientes argumentos como para convertirse en rey del fútbol.

Todas las competiciones oficiales de los países más importantes, selecciones, fútbol sala... no puede ser más completo.

¡ETERNO DUELO!
La portada española de FIFA 12 la protagonizan Piqué y Xabi Alonso, con lo que la rivalidad Barça-Madrid sigue más viva que nunca. ¿Quién ganará el derbi digital?

Primera impresión

- La nueva ciudad FIFA.
- ¿Qué tal será el modo online?

Dragon Quest Monsters: Joker 2

¿Cómo vencer a los monstruos? Fácil... ¡con más monstruos!

No cabe duda de que Dragon Quest es una de las sagas emblema de DS, y nos ha dejado auténticas joyas: la maravillosa novena entrega, los excelentes remakes, interesantes spin-offs... El broche de oro lo pondrá el nuevo título de la subsaga Monsters, que se caracteriza por su enfoque tipo Pokémon y que lleva apareciendo en las portátiles de Nintendo desde la época de Game Boy Color. O sea que tiene historia...

Haciendo migas con bestias

El objetivo del juego es reclutar monstruos y luchar con ellos en combates por turnos con la esencia de Dragon Quest. Tendremos que formar equipos de tres "bichos" de entre los más de 300 que incluirá, y con cada victoria ganarán puntos de experiencia. Será fundamental construir un equipo fuerte y equilibrado. Además, podremos intercambiar nuestros monstruos con los que tengan tus amigos, y también pelear por WiFi con otros jugadores.

Primera impresión

- **Muchos monstruos y diversión.**
- **¿Será suficientemente variado?**



TIERRAS SALVAJES

Nuestro héroe se colará de polizón en una nave... que realizará un aterrizaje forzoso. En una desconocida tierra reclutaremos monstruos y combatiremos.



Este extraño personaje nos ayudará a sintetizar dos monstruos para así crear otro nuevo más poderoso.



Visitaremos zonas habitadas por bestias tan imponentes que los demás monstruos huirán a su paso.



El menú de combate incluye la opción de "reclutar", para intentar atrapar a los monstruos que encontremos.

Con toques en la pantalla táctil dirigiremos a los Kirby, y los lanzaremos contra enemigos y obstáculos.

KIRBY X 10

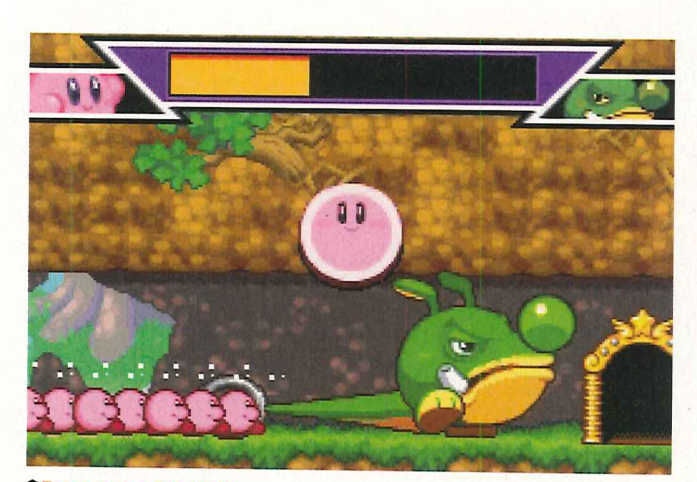
Hasta 10 Kirbys llegaremos a manejar a la vez en este plataformas... y de la manera más sencilla: con el stylus.

El juego volverá al estilo gráfico típico de la saga, con escenarios llenos de color y enemigos casi casi tan simpáticos como el propio Kirby.

DS ➲ PLATAFORMAS ➲ NINTENDO ➲ 28 DE OCTUBRE

Kirby Mass Attack

Si Kirby es mono, 10 pequeños Kirbys son simplemente... ¡monísimos!



Estos pequeños Kirby no se zamparán a sus enemigos, pero si son suficientes podrán agarrar a los malos, o derribarlos con su peso.

Un extraño mago llega y divide al pobre Kirby en 10 pequeñas versiones de si mismo. Pero si el villano trataba de fastidiar, se ha equivocado: Kirby multiplicado por 10 puede protagonizar el juego más divertido de DS en todo el año.

Puntero en mano

El juego será una aventura de plataformas en la que manejaremos a nuestro grupo de Kirbys con el stylus: bastará con que pulsemos en la pantalla para que avancen en esa dirección, y dibujando trazos podremos lanzarlos de uno en uno para que acaben con enemigos y obstáculos, o agruparlos para que se desplacen todos juntos flotando por la pantalla. Divertido, ¿no? Pero no fácil: en nuestro camino encontraremos a montones de enemigos capaces de destruir a nuestros Kirbys... Y cuidado, porque habrá puzles que sólo podremos resolver con una cantidad mínima de ellos. Menos mal que zampando fruta podremos de nuevo aumentar nuestro número de bolas rosas hasta un máximo de diez. Además, el juego irá sobrado de extras, ya que desbloquearemos minijuegos como un pinball o pruebas de disparos. ¿A que pinta divertido?

Primera impresión

- **Dinámico y divertido.**
- **Hombre, es Kirby: es cursi.**

Calendario de estrenos

Para que no os liéis con las fechas, os presentamos un calendario con los días de lanzamiento de todos los juegos. Incluso avanzamos algo de lo que saldrá en 2012...



SEPTIEMBRE

DÍA

Mega Man: Dr. Wily's Revenge Capcom. 3DS/DSi eShop — 15

Nintendo Selects. Mario Galaxy y Zelda Twilight Princess. Nintendo. Wii — 16

Phineas y Ferb a través de la 2º Dimension Disney. Wii/DS

3D Classics Twinbee Nintendo. 3DS eShop — 22

Fórmula 1 2011 Codemasters. 3DS — 23

FIFA 12 EA. Wii/3DS — 29

Ultimate Bass Fishing 3D Namco Bandai. 3DS — 30



OCTUBRE

DÍA

Dragon Quest Monsters Joker 2 Square Enix. DS — 7

Just Dance 3 Ubisoft. Wii — 11

Spiderman Edge of Time Activision. 3DS/Wii — 14

Skylanders Spyro's Adventure Activision. 3DS/Wii

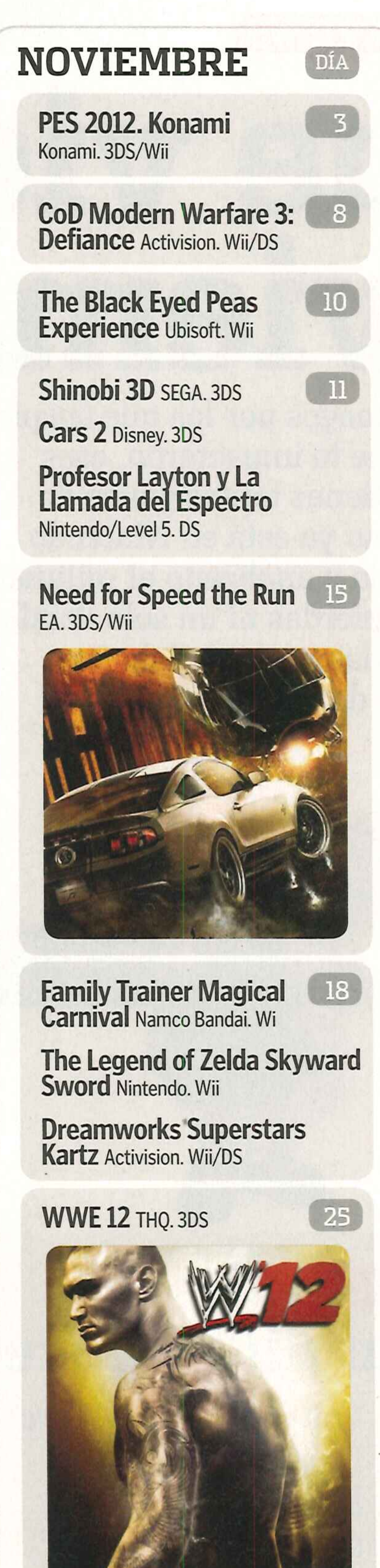
Las aventuras de Tintín: el secreto del Unicornio Ubisoft. 3DS/Wii — 20

James Noir's Hollywood Crimes 3D Ubisoft. 3DS — 27

Disney Universe Disney. Wii

Kiby Mass Attack Nintendo. DS — 28

Generator Rex Activision. Wii/DS — 28



NOVIEMBRE

DÍA

PES 2012. Konami Konami. 3DS/Wii — 3

CoD Modern Warfare 3: Defiance Activision. Wii/DS — 8

The Black Eyed Peas Experience Ubisoft. Wii — 10

Shinobi 3D SEGA. 3DS — 11

Cars 2 Disney. 3DS

Profesor Layton y La Llamada del Espectro Nintendo/Level 5. DS

Need for Speed the Run EA. 3DS/Wii — 15

Family Trainer Magical Carnival Namco Bandai. Wi — 18

The Legend of Zelda Skyward Sword Nintendo. Wii

Dreamworks Superstars Kartz Activision. Wii/DS

WWE 12 THQ. 3DS — 25



Sin fecha confimada

Noviembre

Dr. Lautrec y los Caballeros Olvidados Konami. 3DS

Frogger 3D Konami. 3DS

Super Mario 3D Land Nintendo. 3DS

Rayman Origins Ubisoft. Wii

Mario&Sonic en los JJOO de Londres SEGA. Wii

Beyblade Metal Masters. Konami. DS

Pocoyó Racing Namco Bandai. Wii/DS

Power Rangers Samurai Namco Bandai. Wii/DS

NBA 2k12 2K Sports. Wii

Diciembre

Mario Kart 7 Nintendo. 3DS

Super Pokemon Rumble Nintendo. 3DS

Sonic Generations SEGA. 3DS

Kirby's Adventure Nintendo. Wii

2012

Heroes of Ruin Square Enix. 3DS

Pandora's Tower. Nintendo. 3DS

The Last Story Mistwalker. 3DS

Crush 3D Sega. 3DS

Tekken 3D Namco Bandai. 3DS

Luigi's Mansion 2 Nintendo. 3DS

Animal Crossing Nintendo. 3DS

Resident Evil Revelations Capcom. 3DS

Fortune Streets Nintendo. Wii

Paper Mario Nintendo. 3DS

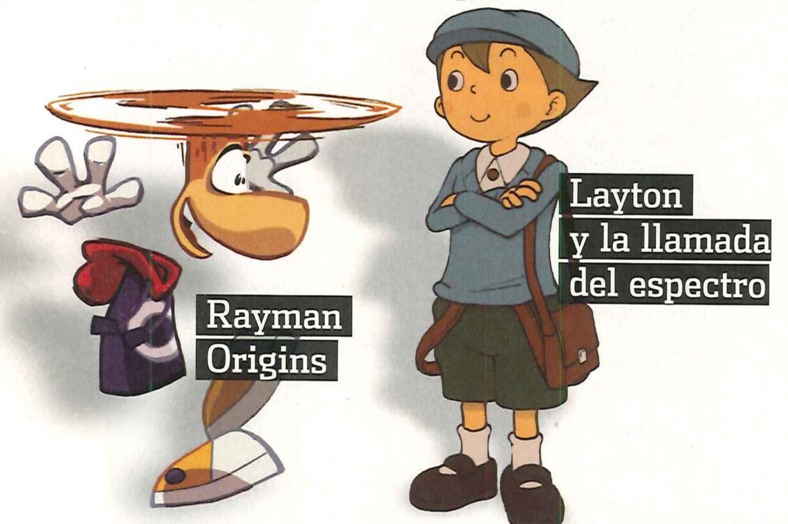
Próximo número

Zelda
Skyward Sword

ESPECIAL REVIEWS

¡Que viene noviembre!

Sí, por fin, los juegos por los que suspiras, los anuncios que te impactaron, esas aventuras que tienes tantas ganas de probar... todo eso ya está en Nintendo Acción, revisado y analizado al milímetro para que no te pierdas ni un solo detalle. Prepárate para las reviews del año. Para los juegos del siglo.



Super Mario
Land 3D

ESPECIAL AVANCES

...y también diciembre



Con cosas como Super Pokémon Rumble, Mario Kart 7, Sonic Generations... que avanzaremos con todos los datos e imágenes.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Redacción
Rubén Guzmán (Jefe de Sección)
Maquetación
Augusto Varela (Jefe de Maquetación)
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Samuel González, Jorge Puyol, Daniel Atienza, Víctor Navarro, Bruno Louviers, Roberto J.R. Anderson

axel springer 

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

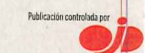
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Noemí Rodríguez
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Publicación controlada por


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.





¡No te quedes sin tu Entrada!



Entrada de Viernes, Sábado o Domingo
Horario de 10:00 a 20:00h



Entrada de Jueves
Horario de 14:00 a 20:00h

Si te perdíste GAMEFEST 2010 el año pasado te perdíste 10.000 metros de Diversión, 800 puestos de Consolas con las Últimas Novedades, Gurús de los Videojuegos, Torneos, Premios, Coches, Chic@s Guap@s...



¡Que no te vuelva a pasar!

Este Año te esperamos con más de 16.000 metros...

El resto Tendrás que Venir para Descubrirlo

Te esperamos del 29 de Septiembre al 2 de Octubre en el Recinto Ferial Juan Carlos I de Madrid

Síguenos en:

www.gamefest.es






Foro GAMEFEST

Colaboran:

HOBBYNEWS.es

HOBBY CONSOLAS



www.zelda25aniversario.es